Tot. 214

强作研究：口袋妖怪 白金、恶魔城 被夺走的刻印、葛叶雷道对阿巴顿王

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



特别企划

年末游戏总动员

今冬游戏狂潮之玩家消费指南

新闻专题

新触控时代

NDSi详尽评测

新作攻关大拼盘

女神侧身像 负罪者

神鬼寓言II/思乡之风

机车风暴 太平洋裂谷

使命召唤 战火世界

特稿 WORLD OF CHAOS

超级机器人大战Z剧情概要

妙韵瀓响 华彩乐章

PRESS START 2008

游戏音乐会中国首演全记录

真·风神制作

本期赠品

Gamehalo

上海游戏音乐会影像记录 我们的PRESS START!

杀戮地带2 镜之边缘 最新游戏影像 | 一球成名 Vol.2

游戏剧情影像馆 寂静岭 归乡(中) | 战争机器2 电视广告欣赏

120分钟DVD

+偶像大师超萌海报

2008.11B 定价：RMB 12.00

ISSN 1008-0600

22>

TV GAME半月刊 | 2008.11B

CONTENTS

游戏机实用技术 中国电视游戏第1刊



前线狙击

无名英雄	18	王国之心 梦中诞生	28
苏醒神光	20	王国之心 358/2天	29
星之海洋4 最后的希望	23	心灵传说	30
勇者斗恶龙Ⅸ	26	机动战士高达 高达对高达	31
绝体绝命都市3 破坏的城市与她的歌	24		



新闻资讯 NEWS & PREVIEW



游戏情报站 —— 3
排行榜 —— 16
新作短波 —— 32
黄金眼 —— 34

游戏情报站要闻

《摇滚乐队》开发者获3亿美元奖金 3
SE进入即时战略游戏市场 4
第国第二大电器零售商破产 6
《潜龙谍影4》销量突破433万 5



总第214期 11B

COVER STAFF

封面用图：《星之海洋4 最后的希望》
封面设计：一刀

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。





掌中天地 —— 81
游戏进行时 —— 82
软硬兼施 —— 86
PS2殿堂 —— 88
360全方位 —— 90
PS3 HOME —— 91
Wii世代 —— 92

实用技术 GUIDE & REVIEW







特快专递

快乐舞动 68
使命召唤 战火世界 69
机车风暴 太平洋裂谷 72

研究中心

口袋妖怪 白金 74
恶魔城 被夺走的刻印 76
葛叶雷道对阿巴顿王 78





读编交流 EDITOR & READER



游风艺苑 —— 113
读编往来 —— 114
问题小卖部 —— 120
小编寄语 —— 122
天下聚会 —— 125





多边共享区 —— 93
自由谈 —— 106
邪魔院 —— 109
影漫搜查线 —— 110
复刻殿堂 —— 112



游戏文化 GAME & CULTURE

收藏者：

收藏日期：

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容。一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

安妮的工作室 赛拉岛的炼金术士 33
阿瓦隆代码 36
恶魔城 被夺走的刻印 76
口袋妖怪 白金 74
你的勇者 83
女神侧身像 负罪者 35 59
七龙战记 32
淑女风范 84
思乡之风 35 52
王国之心 358/2天 29
仙境传说DS 32
心灵传说 30
星之卡比 极端超华丽 35
勇者斗恶龙 Ⅸ 26

PS2

抵抗2 34
葛叶雷道对阿巴顿王 78
机动战士高达 00 高达驾驶员 83
龙珠Z 无限世界 36
摔角天使 生存者2 36
苏醒神光 20

PS3

007大破量子危机 35
波斯王子 奇迹 光盘
机车风暴 太平洋裂谷 34 72
寂静岭 归乡 光盘
镜之边缘 光盘
灵魂能力Ⅳ 光盘
末日战争 36
杀戮地带2 光盘
使命召唤 战火世界 34 69 光盘
无名英雄 18
小小大星球 34
职业进化足球2009 光盘

PSP

机动战士高达 高达对高达 31
绝体绝命都市3 破坏的城市与她的歌 24
乐克乐克2 35
美国职业摔跤联盟2009 82
死神 BLEACH 灵魂狂欢节 85
王国之心 梦中诞生 28
喧哗番长3 全国制霸 33

Wii

快乐舞动 36 68
雷曼 疯兔危机 电视派对 光盘

X360

007大破量子危机 35
波斯王子 奇迹 光盘
古墓丽影 地下世界 光盘
寂静岭 归乡 光盘
镜之边缘 光盘
灵魂能力Ⅳ 光盘
末日战争 36
神鬼寓言 Ⅱ 44
使命召唤 战火世界 34 69 光盘
星之海洋4 最后的希望 23

本期DVD光盘精彩内容

Gamehall







新作影像集锦

《战争机器2》电视广告欣赏
《吉他英雄 世界巡演》+《摇滚乐队2》广告
《杀戮地带2》
《镜之边缘》
《波斯王子 奇迹》
《雷曼 疯兔危机 电视派对》
《灵魂能力Ⅳ》下载内容宣传片
《使命召唤 战火世界》"丧尸模式"宣传片

游戏剧情影像馆

《寂静岭 归乡》(中)

一球成名 Vol.2

特别收录

我们的PRESS START!
上海游戏音乐会全记录
PART.1 彩排
PART.2 主创人员见面会
PART.3 游戏音乐会
PART.4 返场曲

试玩影像集锦

《古墓丽影 地下世界》试玩体验

动画情报站

Ending Song
《使命召唤 战火世界》MV













一球成名
WINNING ELEVEN HIGHLIGHTS

特别提示 请在Email中注明REPLAY文件对应的机种以及玩家姓名并将文件以压缩包的形式发送

首批入选精彩入球TOP 5的玩家诞生！
本栏目继续面向全国的球迷玩家们征集《PES2009》REPLAY存档！

精彩进球、绝妙配合、漂亮的突破，快把你珍藏的REPLAY记录与大家分享吧！游戏模式不限，PC版与PS3版均可！请将REPLAY存档文件发送至ucg@ucg.com.cn，期待你的参与！

入选当期"一球成名"的玩家均可获得本刊送出的礼品！

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

女神侧身像 负罪者 ①	Square Enix ②	策略角色扮演 ③
④ NDS	ヴァルキリープロファイル 咎を背負う者 ⑤	⑥ 日版
	2008年11月1日 ⑦ 1人 ⑧	4800日元 ⑨
	无对应周边 ⑩	⑪

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马 力
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
社长助理：杨 晶 王伊浩

执行主编：郑 翔
责任编辑：王 梓
本期责编：九兵卫
印务总监：肖明友
广告总监：刘 方

编　　委：冯 健 许浩斌 王锐愚 王宇飞 王 川 颜 君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2008年11月16日
定　　价：人民币12.00元

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

软件 SOFTWARE 《勇者斗恶龙》开发商打造PSP RPG大作

虽然PSP发售至今已有4年，但不可否认的是，PSP依旧非常缺乏高质量的原创RPG大作。不过随着PSP在日本销量突破千万，包括Square Enix在内的众多日本厂商正纷纷为PSP打造RPG大作，近日一款名为《龙之装备》(Dragon Gear)的新作在日本乐天网站的问卷调查中神秘出现，虽然目前还无法确认这款游戏的真实性，但在调查问卷中透露出的一些信息确实非常令人期待。

据称，负责本作开发的是ArtePiazza公司，他们曾经开发了“《勇者斗恶龙》系列”的多个重制版，而这款《龙之装备》将成为他们的野心之作。本作将讲述一个梦幻般波澜壮阔的故事，以人、龙和机械共存的世界为舞台，以复辟为主题，人们将为了爱与正义而战。在目前公布的设定图中，可以看到大量机械与怪物和士兵融为一体的奇特生物，人物设定图中也可以看到手臂上的龙头状机械装备。此外游戏中还将融入龙的育成元素，将会有上千名的角色登场。本作在战斗系统方面将采用指令与即时战斗结合的方式，还可以通过PSP的网络功能与其他玩家的龙对战，并且从网上下载装备后，可以搭配生成新龙。本作游戏时间为40～50小时左右，将启用豪华的声优阵容。









事件 EVENT 《摇滚乐队》开发者获3亿美元奖金！

一个成功的游戏系列能够造就一批亿万富翁，在游戏产业里，经常都在上演这样的掘金神话。这几年最成功的新兴工作室当属Harmonix，相继打造了《吉他英雄》和《摇滚乐队》的他们掀起了音乐游戏的革命，让音乐游戏类型超越了体育游戏这棵常青树，而它的创办者也因而成为了亿万富翁。



▲从左到右分别为Eran Egozy、Eric Brosius、Helen McWilliams、Greg LoPiccolo和Alex Rigopulos。

Harmonix母公司维亚康姆集团近日透露，在上个季度里，他们已经向Harmonix的两位创始人Alex Rigopulos与Eran Egozy支付了1.5亿美元的奖金，预计在明年还将支付超过1.5亿美元的尾款。而在2006年维亚康姆收购Harmonix时，已经向他们支付了1.75亿美元，也就是说，这家位于波士顿的游戏工作室在3年内获得至少4.75亿美元！

维亚康姆发言人Kelly McAndrew表示，他们原本没有想过向Harmonix支付这么高的酬劳，但是他们确实为维亚康姆创造了惊人的业绩，根据之前签署的有关协议，理应向他们支付巨额奖金。根据维亚康姆透露的数字，目前“《摇滚乐队》系列”销量已经超过700万套，预计随着圣诞商战的到来，Wii和PS2版的《摇滚乐队2》发售后，将有望于本财年内突破千万销量。由于《摇滚乐队》的销售主力是同捆麦克风、吉他和架子鼓的豪华套装，套装售价是普通游戏的三倍，因此其总销售额更为惊人。根据NPD Group的统计数字，《摇滚乐队》第一作仅在美国的销售额就有5.487亿美元。此外通过网络收费下载的新曲目也贡献了大量纯利润，目前为止两作新曲目的下载量已经达到了2600万，促进整个维亚康姆集团媒体网络部门利润增长了36%。对于维亚康姆来说，Harmonix为他们打造的《摇滚乐队》这个新品牌有着难以估量的品牌价值。

Harmonix创办于1995年，创始人Alex Rigopulos与Eran Egozy当时还是麻省理工学院的学生，他们致力于将游戏与音乐结合，曾为索尼和Konami开发了《FreQuency》、《卡拉OK革命》等音乐游戏，该公司员工大多是在美国音乐圈小有名气的音乐人。

DIGEST 本期大事记

11.03 美国THQ公司宣布关闭5家游戏工作室，裁员250人。

11.06 Bethesda Softworks宣布《辐射3》首周总出货量达470万套。

11.07 Konami宣布《潜龙谍影4》全球销量已经突破433万套，其上半财年利润因而同比增长九成。

11.09 EA宣布将旗下的EA Sims与EA Casual合并，成立Sims and Casual。

11.10 美国第二大电器零售商Circuit City宣布破产，该公司员工总数多达4万人。

11.10 育碧从Activision Blizzard手中收购了瑞典游戏开发商Massive Entertainment。

11.11 维亚康姆集团宣布，“《摇滚乐队》系列”销量已经超过700万套，为此他们将会向Harmonix陆续支付3亿美元的巨额奖金。

11.12 Square Enix宣布与华盛顿游戏工作室Gas Powered Games合作，代理发行其战略游戏新作《超级指挥官2》。

11.12 微软宣布《战争机器2》首周末销量突破200万套。

11.13 Square Enix开放NDS重量级新作《巴哈姆特之血》的预告网站。

NOTEPAD

业界声音

我认为Wii已经成为地球上最昂贵的桌面游戏。



世嘉高层Darren Williams最近表示，Wii应该与棋牌等“桌面游戏”归为一类，而且“这种东西一般家庭会在圣诞节玩一阵子，然后在剩下的一整年时间里根本不会去碰。”

我个人认为如果主机经常降价，就相当于告诉玩家等到以后再买，我一直觉得这是一种错误的经营模式。



任天堂社长岩田聪日前表示，他不喜欢降价策略，也不希望初期购买者觉得自己吃了亏。

软件 SOFTWARE 《辐射3》首周出货470万！

虽然人们都知道《辐射3》必然大卖，但没人能够预料到竟然能热卖到如此程度——Bethesda Softworks于11月6日宣布，《辐射3》的PS3、PC、X360版首周总出货量高达470万套，销售额超过3亿美元！

《辐射3》的销售成绩已经超过了去年《光环3》的水平（首周420万套），除了自身出色的质量外，这当然也要归功于它强大的宣传攻势，它的广告几乎涵盖所有游戏媒体，在户外广告、电视广告等方面也是铺天盖地，更是在《纽约时报》上刊登了全版广告，引起强烈关注。



▲《辐射3》的《纽约时报》全版广告。

特报 SPECIAL SE进入即时战略游戏市场

Square Enix一直在努力提高海外游戏业务所占的比重，但实际情况却是其海外影响力不断降低，既然通过自身力量很难扭转局面，SE决定借助欧美实力级游戏工作室的力量。11月12日，SE宣布其已经与华盛顿的著名即时战略游戏工作室Gas Powered Games合作，开发大型即时战略游戏《超级指挥官》(Supreme Commander)的续作，该作的对应平台、发售时间等详情未定。


▲由THQ发行的《超级指挥官》。

SE表示，这次合作将成为其扩展西方市场的一个重要战略步骤，而且这仅仅只是一个开始，今后将会有大量类似的合作计划公布，SE在声明中说："这是我们面向欧洲和北美玩家开发游戏的战略基础。"这次合作是Square Enix首次代理欧美游戏工作室的作品，之前世嘉、NBGI、Capcom等公司早已与欧美多家工作室合作。

业界声音

现在游戏售价不便宜，消费者在选择那些他们并不熟悉的游戏时，都会倾向于更加谨慎和保守的态度。



Square Enix社长和田洋一日前在接受《朝日新闻》采访时，用以上理由解释他们不断炒冷饭的原因。

软件 SOFTWARE 《生化危机 恶化》碟报

Capcom宣布CG电影《生化危机 恶化》的蓝光、UMD和DVD版预定于今年12月17日同时上市，将同时收录英、日语两种配音，其中英语版配音将由《生化危机》游戏原作中的原班人马担当，日语版里昂的配音是山野井仁，克莱尔的声优是甲斐田裕子。届时还将推出两款限定版，一款是售价5980日元的普通限定版，赠送制作花絮等特别影像，还有一款是赠送豪华模型，定价12800日元。



新闻短波 INFO

《英雄》游戏难产

育碧曾经获得了热门美剧《英雄》的游戏制作权，但近日育碧公关主管表示，NBC已经收回版权，该作将取消开发。

《潜龙谍影Online》大成功

Konami宣布，自从2008年6月在PS3上推出以来，《潜龙谍影Online》的会员数已经超过100万。

斯皮尔伯格遇困境

大导演斯皮尔伯格与EA签署合作协议时，曾受到整个业界的关注，但是至今为止这次合作并未有理想的成果出现，而且正在开发中的一款"超真实"的游戏目前正遭遇困境。这款游戏的代号为"LMNO"，据称参与本作开发的"所有人几乎都已经走光"，本作据说已开发多时，使用了大量全新概念，连哭泣等细微表情动作都采用全新动作捕捉技术。

《街头霸王》经典烂片HD化



上世纪90年代中期推出的电影版《街头霸王》是根据游戏改编的电影中最经典的烂片之一，而为了迎接《街头霸王IV》，Capcom将这部烂片也挖了出来。明年2月10日，这部由尚格云顿主演的电影将推出蓝光的"极限版"，采用1080p的高解析度，并收录大量珍贵的幕后花絮影像和游戏相关资料。

《战争机器2》首周200万

微软于11月12日宣布，《战争机器2》发售首周三日销量突破了200万套，首周末共有150万玩家在Xbox LIVE上厮杀《战争机器2》，总计游戏时间达1500万小时。

《丧尸围城2》

据称Capcom将委托加拿大一家名为"蓝色城堡"的新公司开发《丧尸围城2》。

《FFIV》手机版大成功

Square Enix宣布，手机版《最终幻想IV The After》大获成功，目前为止下载量已经突破200万。

《光环战争》限定版

微软宣布将推出售价为79.99美元的《光环战争》限定版，该版本将赠送6张精美卡片、一个"火之魂"徽章、一本《光环战争创世纪》画册以及《光环3》的Mythic地图包。



X360再度降价

X360最近几个月在全球各地数次降价，Arcade版早已成为最便宜的次世代主机，而在澳大利亚，X360最近又一次将价格下调了50～100澳元，如今Arcade版只要300澳元（折合人民币1350元），豪华版399澳元，精英版549澳元，Arcade版已经比Wii便宜100澳元，只有PS3售价的一半。

《铁板阵》重生



在FC发售早期，Namco推出的《铁板阵》风靡一时，由此获得的丰厚利润让Namco有充足的资金盖了一座总部大楼。如今这款对Namco影响深远的游戏很可能将会重生，NBGI最近在日本注册了一个新商标叫"铁板阵复活"（Xevious Resurrection），其他详情未明。

《吉他英雄III》进驻军营

Activision最近与"联合服务机构"(USO)合作，向美军捐赠了"价值超过10万美元"的《吉他英雄III》，同时捐赠了2万美元现金。Activision表示，希望在假期来临之际，为在世界各地服役的美军士兵丰富娱乐生活。

MD终极合集

世嘉宣布将会在PS3和X360上推出一款《世嘉MD终极合集》，其中收录了40款第一方的MD和Master System游戏，包括"《索尼克》系列"、"《怒之铁拳》系列"等，所有游戏都将支持720p解析度。



Wii超值家庭装

美国山姆会员店最近宣布推出一款"Wii家庭装"，这个套装不仅带有三对手柄和两款游戏，而且售价仅为224美元，比普通的Wii还要便宜25美元。



《孤岛惊魂2》销量破百万

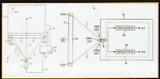
育碧宣布《孤岛惊魂2》PC、PS3和X360版累计销量已经超过百万。

育碧再扩张

育碧于11月10日宣布从Activision Blizzard手中收购了瑞典游戏开发商Massive Entertainment，这是一家创办于1997年的游戏公司，有120名开发人员，其代表作《冲突世界》曾获得E3 2007最佳战略游戏奖。

苹果开发遥控器手柄

5月份曾有报道称苹果公司正在开发一款类似于Wii遥控器手柄的设备，最近该设备的专利图开始在网上出现。从专利描述来看，它的技术原理似乎与Wii遥控器手柄相同。



事件 EVENT 美国第二大电器零售商破产

11月2日，有消息称索尼已经停止向美国第二大电器连锁店Circuit City供货，理由是担心其经营状况恶劣，将无法支付货款。这则消息是由一位零售业人士透露的，最近在Circuit City确实已经很难再买到全新的索尼产品，包括PS3手柄也仅剩少量库存。

据报道，受经济危机的冲击，美国零售业目前正危机四伏，而实力相对较弱的Circuit City已经濒临破产边缘。市场评估专家说："Circuit City的破产只是时间问题，2009年破产的可能性较高，而在现在这个时候如果有哪家大型供货商停止供货，其他厂家很可能紧随其后。"

11月10日，Circuit City正式宣布其已经向法院递交了破产保护申请，目前该公司还欠供货商9亿美元货款未付，其中包括拖欠索尼的6000万美元货款，此外还有11亿美元的负债。





奥巴马的竞选团队都是二三十岁的年轻人，周末时经常聚在一起喝啤酒和玩《摇滚乐队》。

《纽约客》杂志的一篇专题报道中称，奥巴马之所以能够击败麦凯恩成为新一任美国总统，是因为其团队非常年轻，了解游戏，拉近与年轻人的距离也是获得大批玩家选民的主要原因，难怪之前奥巴马的竞选广告在各种游戏中频繁出现。

我们现在的价格已经非常合理，我估计在未来的很多很多年内都不会再降价了。



微软英国分公司游戏及娱乐部主管Stephen McGill日前表示，在未来几年内X360估计都不会再降价。

业界声音

事件 EVENT EA再次进行机构重组


Kathy Vrabeck

在上一次的机构重组中，EA设立了EA Games、EA Sports、EA Sims和EA Casual，然而由于EA Casual总裁Kathy Vrabeck辞职，EA于11月9日宣布将EA Sims与EA Casual合并，成立Sims and Casual，负责《模拟人生》和各种休闲游戏。目前EA正在经历一个激烈的过渡时期，不久前该公司刚裁员近600人，之后股价暴跌，目前EA的市值已经比去年的峰值缩水了六成以上！

软件 SOFTWARE NDS《女神异闻录 恶魔幸存者》公布

"《女神异闻录》系列"的推出速度日益频繁，《女神异闻录4》刚推出没多久，最新作又将于明年1月与玩家见面。Atlus宣布将于明年1月15日在NDS上推出《女神异闻录 恶魔幸存者》！

游戏主角是一位17岁的高二学生，在暑假的某日，他从表弟那里得到了一台COMP掌机，当他打开电源时，却出现了恶魔。虽然最终打倒了恶魔，周围却陷入了停电状态。翌日，围绕东京市中心的山手线一带被自卫队封锁，其内部电力、通讯等全部中断，主角得知距离东京毁灭的时间仅剩7天……

在本作中，主角们与恶魔订下契约的媒介便是外形酷似NDS的掌机COMP，由此获得力量，与化为暴徒的人们作战。除了主角外，目前公开的主要角色还包括电子设备高手木原笃郎以及与主角青梅竹马的谷川柚子。



事件 EVENT THQ关闭5家工作室裁员250人

THQ

经济危机目前已经开始侵袭游戏业，一些资金较为薄弱的游戏公司开始陷入困境。11月3日，曾在北美排名第三的游戏公司THQ传出裁员消息，据称该公司已经将其16家工作室关掉了5家，分别是开发《特技人》的Paradigm、开发任天堂系掌机游戏的Helixe、开发《毁灭全人类》的Locomotive、开发《赤色派系》的Sandblast Games以及开发《全能战士》的Mass Media，此外开发《极品醉车》的Juice Games将从40人中大幅度裁员30人。

THQ首席执行官Brian Farrell发往员工的邮件中表示，这次大裁员的主要原因是经济危机导致众多游戏项目取消，而且THQ的市场推动力正在不断减弱。在上个季度，THQ的秋季大作《黑道圣徒2》全球总出货量突破200万套，不过由于其他游戏销量不佳，其上季度销售额从2.29亿美元降低到1.64亿美元，并且出现了1.15亿美元的巨额亏损。为此，THQ决定裁员250人。此外，原定于年内发售的《赤色派系 游击队》与《黑暗骑士 战火之怒》将延期到2009年3月31日之后发售。

软件 SOFTWARE《潜龙谍影4》销量突破433万

作为"PS3最后的第三方独占大作"，《潜龙谍影4》不仅获得了整个业界的超高评价，而且游戏销量也没有令索尼和Konami失望，首发两周内销量突破了300万套，之后依然保持稳定的销售趋势，根据Konami于11月7日发布的数据，本作目前全球销量已经达到433万套！

由于《潜龙谍影4》的持续热销，Konami上半财年(截至9月30日)的净利润达到了120亿日元，比去年同期增长了足足90%！不过上半财年的销售额增幅不到10%，为1469亿日元。由于上半财年Konami是以《潜龙谍影4》等倾向于欧美市场的游戏为主力，因此日本本土的营业额比例大大降低，游戏销量从去年同期的457万套降低到405万套，北美则是从116万套暴增至405万套，欧洲从206万套增加到349万套。Konami对PS3的全力支持也得到了回报，PS3游戏占Konami游戏总销量的38%。



SCE英国分公司经理Ray Maguire日前表示，PS3已经有足够高的普及率，而且性能最强，因此第三方在对待跨平台游戏时，应该以PS3版为主导。

首先在PS3上开发，然后移植到其他性能较弱的主机上时，只要去掉部分功能即可。对游戏工作室来说这种开发步骤值得考虑。

你们媒体能不能不要再采访这帮人(指Activison)？要采访的话也应该去找开发小组，找Treyarch的开发人员，至少他们知道自己在讲什么。



Infinity Ward公关部经理Robert Bowling最近在美国某电视台的采访中用大量粗话抨击了Activision的高级开发主管Noah Heller，声称他将《使命召唤 战火世界》与《使命召唤4》做对比完全是不知所云。

业界声音

新闻综述 REVIEW

■经济危机与行业洗牌

知名零售商BestBuy的一位发言人说："如今的经济环境之恶劣已经超过了以往的任何时期。"现在，经济危机的受害者们逐一亮相，走在最前线的零售商首当其冲。拥有700多家大型连锁店，员工总数达4万人的大型零售集团Circuit City的倒闭让全球零售业人人自危。由于信贷危机的影响，很多消费者无法通过信用卡获得借款，消费能力大大降低，供货商又生怕收不到货款，纷纷要求零售商为货款预付现金，进货与销售两头都出现困境，将Circuit City这样的大集团都逼到了破产境地。

在如此恶劣的经济环境中，各行各业的重新洗牌已经成为必然，实力稍逊的都将面临破产的危险，只有撑过了这场危机才能成为今后的龙头。游戏发行商的势力版图也在这场危机中发生剧烈的变化，EA这棵常青树已



经被后起之秀Activision Blizzard完全踩在脚下，不断裁员的THQ与Midway正徘徊在生死边缘，这是一个动荡的时期，一个变革的时期，在这个时期之后，将建立起业界的新秩序。

■弱肉强食

并不是所有人都在经济危机中受伤，比起其他行业，游戏业受到的冲击已经很小，更有一些幸运儿在这乱世之中创造盛世的辉煌。年末大作如云，而目前为止最大的赢家应该算是《辐射3》，首周470万套的出货量是一个令人匪夷所思的数字，它只用了一周的时间就轻轻松松地超越了《潜龙谍影4》半年的成绩，跨平台的优势由此可见一斑。目前的业界局势越来越有两极分化的趋势，一方面超大作的销量越来越高，千万级和准千万级游戏逐渐增多，业界评价高、曝光度高的



游戏可以轻而易举的突破百万销量，《孤岛惊魂2》、《战争机器2》、《辐射3》等近期大作占据了绝大多数的软件市场份额；另一方面，曝光度低或者卖相较差的小厂作品销量越来越低，还要成为众人耻笑的对象。游戏产业已经毫无疑问地进入了超大作主义时代，个别的顶级大作可以改变其发行商的命运、改变主机的命运、改变业界的生态，少数精锐是电影产业的生存守则，游戏业也在经历这样的蜕变。

★本期之星 NDSi



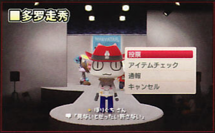
没有多少商品能够享受人们排队抢购的待遇，尤其是在生计都成问题的经济危机时期，而任天堂只用了两个30万像素的摄像头就让秋叶原街头再次出现黑压压的排队人龙。要说起搞噱头，没人能比得上任天堂，内置的摄像软件已经让人们看到了摄像头今后在NDSi游戏中的应用前景。不过NDSi的热卖能持续多久还有待观察，目前任天堂还没有公布发挥摄像头优势的游戏，而且NDS在日本已经趋近饱和，任天堂想要进一步扩大市场难度更高。

图说新闻 SCENE



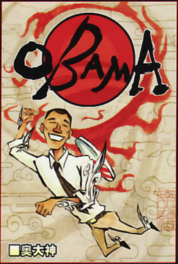
■回到未来

《回到未来》要出游戏版了？先别忙着尖叫，这辆具有科幻色彩的汽车来自《火爆狂飙 天堂》的第二个下载包，将于2009年推出，汽车名为"Jansen 88 Special"，可以空中悬浮。这个下载包中还有另外3款超酷汽车将陆续公开。



■多罗走秀

虽然PS3在日本严重缺乏新作，SCEJ依然在"不务正业"地搞出各种稀奇古怪的东西，11月13日在PS3版《随身玩伴》中更新的"时尚走秀"让可爱的多罗猫成为模特。如果你正在因为PS3没游戏可玩而郁闷，这些在T型台上扭来扭去的贱猫们也许可以给你带来好心情！



■奥大神

为庆祝奥巴马在选战中获胜，美国Capcom官方论坛的几位高手们灵机一动，创作了这么一副"奥大神"，把"OKAMI"改成"OBAMA"，倒是很有原图的神韵。看来奥巴马在美国玩家中的呼声确实很高。



■圣龙复活



■通缉令

《横行霸道IV》发售前，主角尼克已赫然成为全美曝光率最高的"通缉犯"之一，其"通缉令"遍布美国大街小巷。这个创意看来不错，现在EA也为《镜之边缘》启动了类似的广告，只不过这些通缉令只能在大学校园里看到，上面写着："此逃犯极度危险，切勿靠近。"

Square Enix最近开张了一个新网站，用倒计时的方式预示着一款重量级新作的公布。网站地址是bahamut.jp，自然是与"《最终幻想》系列"中的名召唤兽"龙王巴哈姆特"有关的游戏，网站的背景音乐也很容易令人联想到SFC晚期Square的战略游戏名作《圣龙战记》(Bahamut Lagoon)，但将其与画面下方由整座城堡化身而成的巨像联系起来，你想必已经想起《最终幻想IX》中巴哈姆特与亚历山大激战的经典一幕。据称本作将会是一款RPG新作，正式名称为《巴哈姆特之血》(Blood of Bahamut)，对应平台为NDS，"《最终幻想》系列"中的众多知名召唤兽都将在本作中登场。



■又见排队热

单从首发当天的玩家排队热情来看，NDSi似乎在PSP-3000之上，这家Bic Camera池袋本店就出现了400人的队伍，当日出货的NDSi自然在日本各地都差不多销售一空。NDSi两日17万台的实际销量比PSP-3000略高，看来掌机大战又将进入势均力敌的撕咬状态。



次世代成熟了

火云视点

秋季是成熟的丰收的季节，今年的11月是个疯狂的月份，次世代游戏像疯了一样扎堆拥堵在这短短的30天之内，编辑部的大电视前每天都能围得里三层外三层，而且电视中的游戏几乎都是不一样的。全球经济大萧条的现在，游戏界却逆天般的呈现出一片欣欣向荣的景象，《辐射3》、《战争机器2》、《使命召唤 战火世界》、《抵抗2》、《机车风暴 太平洋裂谷》等百万级大作一个接一个地冲击着玩家们的心理底线，这年关可就不远了，到底是不是把压箱底的这些钱都扔出呢？有经济学家持有这样的观点：越是经济危机的情况下，人们似乎越愿意把钱消费在娱乐上，因为他们没有投资的信心。把手头的零花钱扔进黑洞一般的股市还不如买两张游戏给自己找找乐子，可是这表面上看起来的繁荣似乎有些虚华。真的是次世代成熟了吗，Wii、X360和PS3真的从PS2手里成功地接过接力棒了吗？

“通过掌机平台捞钱，然后再拿着筹集到的资金在次世代平台做高风险高回报的活，似乎是个好路子。”



▶《抵抗2》在《KZ2》发售之前给PS3玩家带来了信心，媒体的一致好评也注定让本作成为PS3主机上又一款长卖型游戏。

让我们再来看一遍发售表以及销量榜上的游戏名单，日式游戏在哪里？曾经是世界游戏中心的日本，如今的地位似乎正逐渐被北美所代替，老美的钱更好赚。但次世代的开发成本太高，高投资高回报的风险并不是每一个厂商都敢冒，有技术力的小组都已经被实力雄厚的EA们挖走，而且小型厂商也没有足够的资本去开发高清平台的游戏。对于大多数玩家来说，次世代确实有点过于超前了，并不是所有消费者的家中都有高清电视和5.1声道音响的，对于年纪小一点的玩家来说显然掌机更适合他们。所以对于大多数厂商来说最佳的赚钱平台非占据着半边江山的NSD和PSP的掌机市场莫属，NDS游戏动辄数百万的销量的确是任何一个厂商都会眼红的。更何况这开发经费比起次世代平台来说节约了不是一点半点，前一阵子风光无限的Level 5不正是因为近两年在掌机上吃到了甜头才变得这么有底气的吗，“《莱顿教授》系列”的成功让他们更加坚定了掌机路线的信心，十周年的几款纪念作品也无一例外地分给了PSP和NDS。通过掌机平台捞钱，然后再拿着筹集到的资金在次世代平台做高风险高回报的活，似乎是一个好路子，也难怪如今的厂商不管什么游戏都要拉上PSP和NDS入伙。



▲虽然盗版提前半个月就在市面上泄露，但是游戏发售后在一天之内就势如破竹突破百万大关，最终销量很有可能超过前作。

11月11日之后就连发售最晚的PS3也已经进入了第3个年头，3年的时间对于一台主机的生命周期来说不算很短了，厂商们初期投入开发的游戏到如今也都该结出果实了，只是这个秋天的气温合适降水均衡，这果子的产量自然也就上去了。



大师出品 必属精品？

星夜视点

人们通常不大敢质疑大师的权威，尤其是那种公认的大师更容易被神化，以至于当偶尔的一点瑕疵出现时，人们甚至会怀疑是自己的眼光出了问题，因为他们是先锋，是开拓者，是奠基者，所以你凭什么质疑他们？

相信当《Wii Music》在今年E3展中被作为压轴戏重点公布时，很多人就是抱着笃信权威的态度怀疑自己所看到的一切，怀疑眼前所看到的闹剧只不过是假象，这个大师之作必然有其博大精深的内涵。然而当游戏实实在在地摆在大家面前，当人们看到《Wii Music》确实就是一个小孩过家家般的所谓音乐游戏时，还能继续看在大师的份上，罔顾自身的感受给它打个高分吗？

这两年，游戏媒体的打分公正性正受到越来越多的质疑，自从一些国外知名媒体的买分丑闻被曝光之后，游戏打分的客观性在整个行业范围内有所提高，但编辑们给游戏打分时依然无法仅从自身对游戏的感受出发，还要兼顾到不同喜好倾向的玩家，以及考虑大师的权威性。三流小厂制作的游戏若质量低劣，将被毫不留情地给个要多低有多低的分数，但出自名家的作品编辑们便要三思而后行，参考同行的打分是常见的做法，欠缺参照物时对于名家之作便往高处打，免得激怒了大师的拥趸们。于是较早给《Wii Music》打分的美国1up网站打了个“A-”，然而这次却遭到众多读者质疑其收了任天堂的买分钱。

“因为他们是先锋，是开拓者，是奠基者，所以你凭什么质疑他们？”

根据Metacritic.com对21家媒体的打分统计，《Wii Music》平均得分61分，网友投票平均分为42分，通常这个分数已经是标准的“垃圾游戏”，但《Wii Music》有其特殊性，其一：它是宫本茂的作品；其二：它是一款面向“非玩家”的“游戏”。



▶《Wii Music》是今年年末任天堂全力主推的第一大作，但目前全球销量仅30余万。

这几年“非玩家”这个概念已经让任天堂赚了个盆满钵满，因为是面向“非玩家”的游戏，所以你不能从传统玩家的角度对它进行评价；因为是面向“非玩家”的游戏，所以可以用最低的制作成本让销量达到天文数字。“非玩家”几乎等同于高利润的贡献者。但《Wii Music》这样的游戏对于“非玩家”来说真的就那么有趣吗？“非玩家”如何从MIDI格式的任天堂经典游戏音乐中找到乐趣和熟悉感？《Wii Music》是Wii“四天王”的最后一员，之前的《Wii Sports》、《第一次的Wii》和《Wii Fit》等各自诠释了Wii的全新可能性，而《Wii Music》让我们看到的可能性却是用幻想和装模作样取乐。现在看来“非玩家”对此也并不买账，《Wii Music》日版首周销量只有9万多套，第二周即跌落到2万多套，其间Wii的硬件销量并未有明显提升。虽然我们无法预测它是否可以通过连续50周保持2万套的销量从而突破百万，但可以肯定它的销量将远不及前三大天王。

站在一个由FC时代走来的玩家立场上，笔者希望少一些《Wii Music》这样的游戏，无论它畅销与否，对传统游戏类型都不会是好事，因为花在它身上的宣传成本足够让任天堂再多做几个像样的传统游戏。



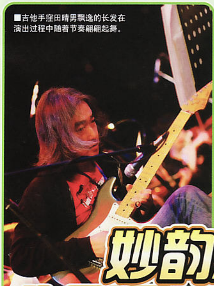
新闻资讯 游戏情报站

GAME SPOTTING



文 多边形 特邀摄影 姚宇 美编 一刀

游戏Gamehall 光抓影·像·歌·录



■吉他手窪田晴男飘逸的长发在演出过程中随着节奏翩翩起舞。



妙韵激响 华彩乐章 PRESS START 2008

游戏音乐会中国首演全记录

PRESS START Symphony of Games 2008

2008年10月31日晚，上海国际体操中心。

当《片翼的天使》最后一个音符还未来得及落下，全场观众迫不及待地将掌声送给了舞台上倾力为大家演出的艺术家们。这场奉献给所有电视游戏玩家的交响音乐会，以几近完美的演绎，让那个晚上的上海国际体操中心成为所有电视游戏玩家的节日殿堂。正如网友thomentj所说的那样：“曾经无数次在杂志上看到国外经常有游戏交响乐的音乐会，我一直感觉离我是那么遥远，让我一直很向往什么时候能够也有机会亲临现场来体会一下那些耳熟能详的BGM以交响乐的形式重现，那是件多么幸福的感觉。现在，这个愿望终于实现了！”

台上，完美演绎

音乐会以玩家熟悉的《怪物猎人》主题曲《英雄之证》做开场，雄壮的音乐立刻就激活了全场观众的肾上腺素，玩家们从音乐会一开始就被熟悉的音乐带入了波澜壮阔的怪物讨伐征程之中。

激情洋溢的开场曲之后，PRESS START音乐会的五名主创人员植松伸夫(作曲家)、酒井省吾(作曲家)、樱井政博(游戏制作人)、野岛一成(剧作家)和竹本泰藏(指挥家)登台与观众见面，看着自己心目中的偶像与自己只有几步之遥，全场观众将热烈的掌声送给了这些为他们带来难忘旋律的大师们。中国玩家的热情令这五人感动不已，惊喜与欣慰洋溢在他们脸上。

随后，一首首玩家耳熟能详的乐曲不断地勾起对游戏的美好回忆：《洛克人2》、《索尼克》、《荒野兵器》、《汪达与巨像》、《恶魔城》、《逆转裁判》、《超时空之钥&超时空之轮》……这些往日的游戏主题曲以全新的交响乐响彻在演奏大厅，观众们甚至被感动得热泪盈眶。

网友 Sackboy

完美的开场！完美的返场！完美的音乐会！这是每个游戏迷都魂牵梦绕的时刻！我一直梦想着能有朝一日听到属于我们自己的游戏交响音乐会，今天这个梦想成为了现实，我身为一个玩家实在太幸福了！

来自日本的几位艺术家也为现场观众奉献了难忘的表演，日本著名三味线演奏家广原武美用日本传统民族乐器三味线(类似我国的三弦琴，但需要特别的器具弹奏)为大家演绎了《侍魂》与《忍者战士》；而《终极地带：引导亡灵之神》中的主题曲《Beyond The Bounds》的原唱者木村真纪小姐不仅为大家演唱了原汁原味的该曲目，还带来了《ICO》中的《You Were There》，其清澈优美的嗓音令观众们啧啧惊叹；而由网友投票并经植松伸



■清音小姐的歌声不仅征服了观众，连植松伸夫都为之啧啧惊叹。



■指挥角田钢亮先生曾在日剧《交响情人梦》里担纲过主角玉木宏的替身。

网友lionheartX

20年是个什么概念？如果你喜欢一个音乐喜欢了20年，那么当你可以亲自坐到音乐厅看着谱写你听了20年音乐的作曲家，除了你不能飞上去来个拥抱并索要签名之外还有什么不满意的呢？



■女司仪高山真琴小姐的中文说得和她身上的旗袍一样漂亮。



■木村真纪小姐有着清澈得如十八岁的少女般的嗓音，令现场的观众们无不为之叹服。



■弹奏三味线的广原武美先生对日本民族乐器有着很深的造诣。



网友 宝宝

这场音乐会集合了各个游戏公司的大作的音乐，日本人很重视版权，所以在版权方面一定下了不少工夫。我很珍惜这次的音乐会，同时也很感激日方的制作人，能造出如此扣人心弦的音乐。

夫亲自选定的中国歌手清音小姐，用日文演唱了《最终幻想Ⅸ》中的主题曲《生命的旋律》，其几近完美的演绎连这首歌的原作者植松伸夫先生都赞叹不已。

而音乐会之前一直秘而不宣的三首返场曲目将整个音乐会引入了最高潮：《乐克乐克》的合唱让全场观众一起随着节拍鼓掌；《最终幻想》主题曲令玩家们回忆起往日；而《最终幻想Ⅶ》中《片翼的天使》更是将观众们的情绪燃烧至顶点！

台下，辛勤劳作

能够将PRESS START游戏音乐会的海外首演争取到中国，主办方在背后所付出的艰辛努力是台下的观众所不能了解的，这期间中方与日方都执着地为着同一个信念而辛勤地忙碌着，那就是“为中国玩家献上一台完美的游戏交响音乐会”！

早在今年4月，中方主办方上海城市舞蹈有限公司就开始紧锣密鼓地为这张音乐会张罗起来了。期间与日方主办公司不断地进行沟通与磋商，尤其是在演出曲目方面，双方进行了非常紧密的合作，与各个曲目所属的游戏公司进行版权洽谈，虽然期间经历了一些波折，耗费了很多精力，但最终还是争取到了不少精彩的曲目，为整场演出保证了质量。

而本次演出的上海歌剧院艺术团的艺术家们与上海电影艺术学院合唱团的同学们也为此次演出付出了很大努力。由于之前曲目版权谈判耗费了一些时间，导致艺术团与合唱团拿到乐谱的时候，离正式开演只有一周多的时间了。但这些艺术家们以极高的艺术素养，在仅有的几次合练过程中，完成了磨合与排练。本次演出的指挥者，来自日本的角田钢亮先生是世界乐坛一颗冉冉升起的新星，他以热情而优雅的指挥风格，与艺术团配合得几近天衣无缝，虽然语言的障碍令他们无法直接沟通，但他们对音乐的统一理解让他们当天的演出跨越了国界的屏障，共同为玩家奉献出一场精彩的游戏音乐会。

虽然事无完美，这场音乐会也有一些瑕疵让观众们有着些许遗憾。但瑕不掩瑜的是，现场的观众都能感受到主办方与艺术家们那份执着与诚意，演奏大厅里一阵阵热情的掌声是对他们背后努力的最大肯定！

欢乐的时光总是显得特别短暂，观众们经久不息而又依依不舍的掌声为这场音乐会拉下了帷幕，相信每一个到场的玩家都会永远地记住这一刻，这不仅仅是只属于游戏玩家，还属于所有热爱音乐的乐迷。游戏音乐，以其独特的旋律与魅力，吸引着所有游戏爱好者与音乐爱好者的目光，今天PRESS START 2008中国首演激响的妙韵神曲，还只是刚刚奏响了这华彩乐章的开始！

网友ruki2928

音乐会我去了，对我来说这是难得的一次机会，是我盼了6年总算盼来的，不管怎样我激动的心情至今都未能平静，期待着明年还能有更加完美的游戏音乐会！

文 多边形&方寸　特邀摄影 姚宇　美编 一刀



中国玩家让我们感动不已！

独家专访PRESS START音乐会主创人员

音乐会结束后，虽然时间已经不早，但所有的参与者都因为被刚才场内热烈的气氛而显得兴奋不已，尤其是植松伸夫等五人，被中国玩家那出乎预料的热情所征服，眼中充满了惊喜、兴奋与欣喜。趁着他们正在兴头上，我与《游戏城寨》的方寸抓紧机会对他们五人进行了一次独家专访，而他们也欣然接受了此次中国之行的惟一一次媒体采访。

Q：请问各位对今晚演出的印象如何呢？

植松：中国的观众真是厉害呢，比日本的观众还要兴奋，非常热情！真是不可思议啊，没想到大家都这么热爱游戏音乐！

Q：算上今年，PRESS START已经成功举办了三年，请问各位有没有号召，或者说邀请更多的游戏业、音乐业内的好友们加入的打算，如果有的话，请问都打算邀请哪些制作人？

樱井：其实一直都有这个想法，我们需要不断地邀请更多的新生力量加入进来，从而丰富完善PRESS START游戏音乐会。

Q：当时五位是如何决定要做PRESS START这样一场游戏音乐会的？

植松：这个嘛……还是请樱井先生来回答吧！（笑）

樱井：大家都知道日本有很多世界知名的游戏作品，当时在国外已经开办过很多和游戏有关的交响音乐会，而日本国内还没有，因此我们在一次烧烤聚会时闲聊到这件事情，就决定集合大家的力量，来实现这个美好的愿望。

Q：PRESS START音乐会演奏的曲目大多是以日系游戏音乐为主，那么请问在将来能否演奏一些欧美游戏的音乐呢？

樱井：其实在去年日本的PRESS START音乐会上，我们演奏了当时在欧美十分流行的《MGS》，在今后的演出中，我们会在提前对乐迷进行调查，并考虑再加入更多欧美系游戏音乐的。

Q：您的创新欲望非常强烈，这点很让玩家们和业内人士赞赏钦佩，请问您平常是从哪些地方获得创作灵感的？是梦中的故事还是小时候的愿望？

樱井：其实都不是的（笑），我一年会玩很多游戏，所有我在创作时的大部分灵感是来自于其他游戏作品，因为这样能够保证我从“如何进行游戏的角度”去进行思考创作。



樱井政博 Masahiro Sakurai

游戏制作人，代表作“《任天堂明星大乱斗》系列”、“《星之卡比》系列”。

游戏音乐会上能够感受到大家的热情与喜爱，非常高兴大家可以通过音乐和游戏来丰富自己的生活。

Q：过去制作游戏的环境与现在大不相同，请问这两种环境下创作时有什么不同的感受？

樱井：以前做游戏的技术与过程和现在有很大的区别，以前一款游戏大部分要自己去想、去做，大部分都要靠自己去完成，而现在则是由很多工作人员一起来完成了，比如说最新的《任天堂明星大乱斗X》就是由一个150多人的团队共同完成的，我只要把自己的创作想法和他们沟通到就可以了。

Q：问您一个题外话，小岛秀夫先生曾经半开玩笑地说想邀请您加入《MGS5》的开发团队，请问确有此事吗？

樱井：确实说过，但最后我能否加入，还是要看小岛先生的意思吧！（笑）

Q：竹本先生，您曾多次参加游戏音乐的制作与游戏音乐会的演出，请问您印象最深的一次游戏音乐的演奏是什么？

竹本：当然是PRESS START最棒！（众人笑）其中《最终幻想》和《任天堂明星大乱斗》最好！

Q：您不仅指挥过游戏音乐，还指挥过很多古典音乐会，您在指挥这两种音乐会的时候有什么区别呢？

竹本：对我来说这两种音乐没有太多区别，古典音乐是一种历史沉积的美，而PRESS START的游戏音乐则是我们五人都非常喜欢的类型。

Q：酒井先生，您参与了多款知名游戏音乐的创作，您平时创作音乐的灵感是来自哪里？

酒井：大多数情况下呢，80%的灵感是从天而降，20%则是来自于樱井先生，如果大家有听到什么不怎么满意的音乐，那多半都是和我身边这位制作人有关了。（笑）

Q：那么您一直在创作游戏音乐的理念是什么？

酒井：音乐对人的成长是一个非常重要的部分，而大多数人玩游戏又是从小孩



植松伸夫 Nobuo Uematsu

作曲家，“《最终幻想》系列”主题曲曲作者，自创黑魔导士乐队。

能够通过音乐这样无国界地与中国玩家们进行交流我十分开心，谢谢大家！

子开始的，所以我觉得能够给这些孩子送去快乐是最开心的。

Q：您在制作《任天堂明星大乱斗X》的音乐时，是如何融汇其他知名作品的音乐的？

酒井：它们都是非常优秀的作品，我在进行创作时总是有"这些音乐在呼唤着我"的这么一种感觉，就是如此创作完成的。

Q：现在创作游戏音乐的环境与以前相比也大不相同，请问这两种环境下创作时有什么不同的感受？

酒井：最开始创作的游戏音乐都是听起来非常简单的电子乐，比如"哔"、"滴"等等，但是现在我们可以直接把一张交响乐制作进游戏中，现在这种制作方法当然会比较方便一些，然而虽然在过去制作那种听起来简单的电子乐非常困难，但是我很怀念过去的时光，自己想起来当时能制作出那样的游戏和音乐也确实很了不起呢。

Q：野岛先生，您在出道以前也是为一把电吉他而努力打工，并想成为一名出色的吉他手，请问现在的感受如何？

（野岛想了想，掏出了自己的手机。这时一旁的植松帮他回答：其实他现在还是在为吉他工作呢，因为他实在太喜欢吉他了！正说话间，野岛举起手机给我们看：手机的壁纸正是他心爱的吉他！）

野岛：我现在依然喜欢着吉他，这张壁纸上就是我最心爱的三把吉他。

Q：那么您以后有没有可能上台演奏呢？

野岛：那要看酒井先生的意思了，哈哈！（众人大笑）

Q：在您创作的作品中留下最深印象的是哪一作？

野岛：《最终幻想Ⅶ》是我写的《FF》剧本中最喜欢的一部，但《最终幻想Ⅹ》的剧本从头到尾都是根据初定的计划一点点写下来的，当作品完成后，我又感觉到自己成长了许多。

Q：您在给《FF》创作剧本的时候，是先听音乐还是先动笔？植松先生创作的音乐对您有什么影响？

野岛：这个嘛……我在以前写剧本时是先听音乐后创作，现在则是先动笔后听音乐的，这样对我来说更融洽方便一些。

Q：植松先生，您从事游戏音乐创作工作已有二十多年，谱写了无数动人的旋律，并且至今为止，水准仍然在不断提升。请问您保持如此旺盛的创作热情的方法是什么呢？

植松：（谦虚地说）其实已经在枯竭了，但是我还是会努力的！（笑）

Q：您有没有考虑在以后的作品中加入一些中国音乐的元素？

植松：（很认真地说）中国传统音乐历史悠久，非常深厚，是一个很难掌握的东西。如果无法将那些元素很好的融合到音乐里去的话，就会觉得很失礼。

Q：您对今晚演唱《生命的旋律》的歌手清音小姐作何评价？请问您今后的《最终幻想》主题曲有没有可能再次考虑中国的歌手？

植松：清音小姐的声音非常好听，也非常适合这首歌，而且我是我第一次在日本以外听到有人用日语演唱《生命的旋律》，非常感动。以后有优秀的中国歌手的话，我当然会选择她们的。

Q：请问PRESS START明年还会不会来中国进行演出？

樱井：我们希望能够再来，中国的玩家和乐迷们都十分的热情，我们也希望能够带来更多更精彩的乐曲给大家！

我这次通过音乐了解到了中国玩家，他们让我感动不已，我期待着很快能够和大家再次相聚！



酒井省吾 Shogo Sakai

作曲家。迄今为止为超过40部游戏进行谱曲，在音乐领域有着颇深造诣。



竹本泰藏 Taizo Takemoto

指挥家。日本乐坛著名指挥家，在歌剧、电影、游戏等多个领域都有所涉及。

平时不听交响乐的玩家们，能够通过本次音乐会而对交响乐产生兴趣并喜欢上它，这就是我最高兴看到的。



野岛一成 Kazushige Nojima

剧作家。"《最终幻想》系列"、"《王国之心》系列"编剧。

感谢大家的厚爱，希望大家都能喜欢游戏与游戏音乐，都能喜欢《最终幻想》和《王国之心》！



专访结束后，我们拿出了一些国内玩家为他们准备的小礼物，其中在见面会那天所有到场玩家集体签名的由levelup画组"电击绘流"成员"影猫"特别创作的五人合影海报，以及由"BT奇男"为他们五人绘制的Q版肖像令他们喜出望外，中国玩家的热情再一次令他们感动，相信这次中国之行会是他们非常难忘的一次音乐之旅。这次PRESS START 2008游戏音乐会中国首演，将如同音乐会名称一样，在他们与中国玩家之间，按下了开始键！

PRESS START 2008 游戏音乐会

日方代表的感谢信

中国的游戏玩家，你们好：

首先感谢你们来参加2008年10月31日上海PRESS START 2008游戏音乐会！

这次能够在上海圆满地举行这次音乐会，这离不开你们中国游戏玩家的热情支持和参与。

五位制作人对首次在日本以外的地方演出能够取得如此热烈的反响感到欣喜，请允许我代表他们向所有前来观看演出的中国游戏玩家表示感谢。没有你们的热情支持也就不会有PRESS START 2008上海公演的成功。五位制作人，尤其是植松伸夫先生，为中国游戏玩家对日本游戏音乐如此了解和熟悉感到不可思议并为此感动不已。

同时，也非常感谢主办方和赞助方真诚竭力的合作以及乐队的努力配合。

希望在不远的将来，我们能够有机会再次在中国和大家见面，并将更多精彩作品和大家一起分享。

谢谢！

株式会社SELAH
社长 前田吉宏
2008.11.6

文 火云 美编 NINA

新触控时代 NDSi详尽评测

今年的秋天不仅仅是游戏丰收的日子，更是掌机推陈出新的季节，继PSP推出新的型号之后，任天堂在11月1日将自己的第3款NDS产品带到了各位玩家的面前。NDSi与它的老大哥相比除了在外形和屏幕尺寸上有了比较大的变化之外，还附加了许多吸引年轻用户的新功能，丰富的图片和音乐编辑功能将会带给你许多游戏之外的乐趣。下面就让我们共同拆开NDSi的包装，解读这台任天堂新掌机的魅力所在。

NDSi 十大变更点

液晶屏幕尺寸变大

之前两个型号的NDS屏幕尺寸都是3寸，而新主机的屏幕则加大到了3.25寸，虽然只有0.25寸，但是却是增加了17%的大小呢，在浏览图片时应该可以看到更多的细节部分。

主机的重量变轻

NDSi在长度和宽度上都略有增加(长增加4毫米，宽1毫米)，但是在厚度上却减少了2.6毫米，所以总的来讲重量上并没有什么变化(轻的那4克就让我们忽视它吧……)。

新增无线指示灯

指示灯从原来的2个增加到了3个，当玩家使用NDS的无线功能时灯便会亮起，无线指示灯会在玩家联机的过程中一直闪烁。

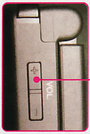
喇叭的音质提高

喇叭的形状和位置不仅发生了改变，而且音质也进行了强化，起码不会像以前那样非要插上耳机才能真正体会到游戏的音乐。



音量调节键变更

音量调节键不仅将位置改在了主机的左侧，而且将原来的滑动式改成了现在比较流行的跷跷板式。



LR键变得更好按

LR键除了外观上进行了变更之外，也变得更加好按，加长了键程之后即使长时间地连续按LR键也不会感觉疲劳。



内外2个摄像头

除了主机外侧的摄像头之外，在NDSi转轴的中部还有另一个内置的摄像头，双摄像头的配置给玩家拍摄与自拍提供了便利。

电源开关改到主机内侧

电源开关被转移到了主机内侧十字键的下方，玩家不必担心在游戏时会不小心碰到它，因为它采用了凹陷进主机的设计。

START与SELECT按键变大

虽然内侧的其他传统按键没有变化，但是START与SELECT键却明显变大了一圈。按住SELECT键然后再按音量调节键就可以调整画面的亮度了。

新增SD卡插槽

为了配合NDSi新增的娱乐功能，主机还专门在右侧增加了SD卡插槽，大容量的SD卡可以让我们在NDSi主机中存储大量的图片与音乐。

电池续航时间

NDSi的液晶亮度能够做5个等级的调整，电池的续航时间也会根据亮度而发生改变，官方目前公布的数值是：最低亮度可使用9～14小时，低亮度可使用8～12小时，中亮度可使用6～9小时，高亮度可使用4～6小时，最高亮度可使用3～4小时。

硬件评测篇

标准配置

首先让我们来瞧瞧普通版NDSi包装内都含有什么物件吧，本次评测的NDSi为首发黑、白两种颜色中的黑色主机，与NDSL相比NDSi的主机包装盒显得更长而且更瘦，就如同主机的变化一样给人更加时尚的感觉。打开包装之后我们也可以看到包装内部的空间利用的十分合理，紧凑而不拥挤，每个配件都被合理地安置在纸盒之内，拿掉上方说明书之后就能够看到下方被包裹着的NDSi主机以及电源了。值得一提的是任天堂准备了基本篇、操作篇以及多媒体功能介绍3本小册子来为玩家介绍新主机，如果想要详细了解NDSi的新功能以及使用方法可以先阅读这3本小册子。

普通版内容一览（小表）
NDSi主机1台
触控笔2支
NDSi专用电源（110V）1个
说明书及质量保证书若干



专用电源

NDSi的电源造型基本没有发生变化，电源插头依然隐藏在电源内，使用时需要把它扳到下方。由于目前的NDSi都是日本版，而且任天堂的主机电源大都不支持宽电压输入，所以在使用电源时一定要记得配置110V转220V的变压器，否则电源就会烧毁。比较NDSL电源插在主机一端的插头可以发现，NDSi的插头要厚而且窄一些，所以原来的NDSL电源就不能拿来使用了（这也继承了任天堂主机配件不能通用的传统……），不过原来的变压器还是可以使用的。







POINT

接下来就要到实际使用时的介绍部分了，很多玩家首要关注的应该就是烧录卡的问题，不过很遗憾的告诉大家经过我们测试，目前市面上所有的烧录卡都不能在NDSi上使用，插入烧录卡后系统会出现错误提示并提醒玩家长按电源键将主机关闭。不过这也不代表以后我们只能使用NDSi来玩正版游戏，相信对应NDSi的烧录卡应该会在将来推出。



▲把3台NDS主机放在一起立刻便能看出任天堂在主机上越来越倾向于时尚的设计方向。

主机外观

接下来就是我们期待已久的主机隆重登场的时候了，新主机的外壳采用了类似笔记本的碳纤维材质，表面呈磨砂状，摸起来的手感相当舒服，而且不易留下指纹。NDSi的线条比NDSL更加硬朗简洁，即使直接在光线的照射下也没有明显的反光，显得更加内敛，单论时尚感的话看来要比NDSL明显高一个档次。主机正面右下角就是外摄像头，摄像头右侧的小孔是用来对焦的红外线发射孔，使用摄像头时会发出红光。主机的背面分布和NDSL相比并没有什么变化，触控笔和电池盖依然分布在左右两侧，不过螺丝孔似乎要比之前多出了两个。NDSi的电池续航时间略有缩短，不过并不影响正常使用。

音量调节键的位置被改在了主机的左侧，更方便使用者听音乐时一只手拿着NDSi来进行音量调节。调节的方式也从之前的廉价感十足的拨动式改为了按键式，更方便操作。右侧面除了触控笔之外，新增加的SD插槽也被设置到了这里。只是卡槽拉出来的幅度要比PSP-2000和PSP-3000的记忆棒插槽短得多，插拔SD卡时多少有些不方便。主机顶部的L和R键也做出了改动，这两个按键突出在主机之外而且两侧的长度略有减短，按键上除了有L和R的标记之外，还分别增加了相机的小标识，它们可以当作拍摄的快捷键来使用。由于没有了SOLT2插槽，所以前侧面看起来要整洁许多，耳机以及语音端口的位置并没有做出变动。上侧面的插槽以及接口部分基本没有变化，NDS卡带和电源依旧需要从上方插入。



主机内部

翻开主机的盖子我们最先能感受到的变化就是原来喇叭的位置被往下移了一些并且改成了像PSP一样的单个小孔；电源指示灯等被移到了转轴的右侧，并且从原来的2个灯变为了无线、充电和电量3个指示灯，指示灯上方还用简易的图标标示出了灯的作用；转轴中部的麦克风孔稍稍向右移动了几厘米，而原来的位置被内摄像头所取代；原来左侧的电源开关键改成了按钮被移动到了十字键的下方，短按电源键为重启主机，按住电源键0.5秒以上为关机。屏幕虽然大了0.2英寸，但是不与NDSL做对比的话几乎无法察觉。从外观上来来，内部的十字键与X、Y、B、A等按键并没有变化，但是按下去之后就会发现NDSi的键程明显缩短，手感更接近于手机按键，这样的变化可以使十字键不会再像以前随着方向而凹陷下去，更有利于精确操作，不过对于按惯了NDSL按键的玩家来说可能还需要一段适应的时间。NDSi的触控笔比原来长了3.5厘米，这样手大的玩家就不会抱怨触控笔过短而无法拿在手里了。





其他新功能

除了NDSi相机和音乐之外，NDSi还有一些其他的新功能，比如NDSi购物和下载功能，不过这两项功能对于国内玩家来说就显得比较鸡肋了，毕竟能够买到任天堂点数的玩家实在太少了。

实际使用篇

NDSi菜单

开启主机电源之后，屏幕上就会出现全新的NDS菜单，在菜单画面中我们可以看到许多横向排列在屏幕下方的图标，只要使用触控笔点选图标就能够启用相对应的功能了。如果将游戏卡插入卡槽内，画面中便会出现对应游戏的图标，点击该游戏图标便能够开始游戏了。开机之后NDSi的上屏幕会出现玩家拍摄并保存在主机之内的图片，每

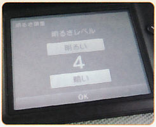


次开合主机的上盖，画面上显示的图片就会发生变化，我们也可以针对显示出的图片类型进行设置或限定。

POINT 菜单图标可以自由进行拖拽

其实排列在下屏画面中的图标是可以进行拖拽的，只要使用触控笔点住图标，然后再将图标拖到想放置的位置即可，就像Windows系统改变桌面快捷方式那样简单。将自己经常使用的功能放在一起，让自己的NDSi变得更加便利快捷吧。

主机设定



在菜单下选择“本体设定”就可以对自己的NDSi进行各种设定了，其中包括了管理保存在主机或SD卡中的文件以及网络设定等。其实细心的玩家应该可以看出，NDSi界面的表现形式非常接近于Wii，风格的统一能够让拥有Wii的玩家轻松操作，完全不会有不适应感，说不定将来还能够实现PS3和PSP那样更多NDSi与Wii之间的互动设定呢。

主机设定下可选项的功能

●管理文件(ソフト管理) 管理保存在主机或SD卡中的软件或记录等资料。

●无线通信(无线通信) 可在此处选择开启(オン)或关闭(オフ)主机的无线通信功能。

●调整亮度(明るさ调整) 可以设置NDSi屏幕的5级亮度，设置不同的亮度将会影响到NDSi的电池续航时间。

●用户资料(ユーザー情报) 可以在此设定或变更自己的名字、资料、喜欢的颜色和生日等基本信息。

●日期(日付) 设定日期。有些游戏中可是会根据使用者设定的游戏发生变化哦。

●时间(时刻) 设定目前的时间。

●闹钟(アラーム) 同手机的闹钟功能一样，负责在指定的时间叫醒你，当然也对应贪睡功能。

●家长管理(ペアレンタルコントロール) 一般人用不到这个功能吧……

●触控屏幕(タッチスクリーン) 可以在这里对屏幕进行校正。

●测试麦克风(マイクテスト) 可以测试麦克风的灵敏度以及是否正常使用。

●网络设定(インターネット) 连接无线网络需要在这里进行设置。

●系统更新(本体の更新) 更新目前主机的系统版本，可以在线进行更新。

●系统初始化(本体の初始化) 还原主机内的各种设定并清除所有保存的文件，相当于格式化。



NDSi相机



在NDSi菜单或相机模式下就可以启动NDSi的摄像头了(菜单中按L或R 键可以启动摄像头)，其实这个新功能的亮点在于拍摄完毕后的图片编辑功能，为自己拍摄的图片加上各种各样或搞笑或夸张的效果，然后通过无线功能与其他的玩家分享，那是一件多么欢乐的事情呀。

欣赏相册

启动NDSi相机之后下屏幕会出现“カメラ”和“アルバム”两个选项供你选择，其中前者是进入拍照模式，而后者则是进入相册(剩余拍照数和已储存照片数会直接显示在菜单中)。在相册中就能够对之前拍下来的照片或图片进行加工或删除等操作了，如果为图片贴上“贴纸”来进行分类，在查阅图片时就更方便了。在进行幻灯片放映图片时，也可以自由地针对显示图片顺序、方法和背景音乐等进行设定。

NDSi音乐



可以说SD卡的引入为NDSi增加了更多的可拓展性，新的音乐功能就是这些娱乐功能之一。玩家可以通过内置的麦克风来录制音频文件并使用NDSi的编辑功能使自己录制的声音变得更加有趣，除此之外也可以对储存在SD卡中的音频文件进行编辑，说不定将来就会出现使用编辑音频功能的游戏。

通过麦克风来玩

只要在主音乐菜单中选择“マイクで录音してあそぶ”就可以开始使用麦克风功能了。在选择空的声音档案之后(有颜色的档案是声音的文件)，再点击“录音”就可以根据屏幕上的提示来进行录音了。每个文件最多可以录制10秒钟的声音，所以你需要在这短暂的时间内录制想要取材的声音，保存录制好的音频文件后还可以为文件添加不同的颜色标签方便区分。



POINT 鹦鹉的秘密

音乐功能主菜单画面中间的那只可爱的鹦鹉可是有非常大的作用哦，只要跟它说话或者给它听声音，鹦鹉就会记住这些声音并模仿出来，就像真的鹦鹉一样，有时候这个家伙还会想起之前曾经学过的声音而随机模仿出来。还真是有种养鹦鹉的感觉呀。

播放音乐的视觉效果

在播放音乐时下屏画面会出现操作面板，上屏就是许多播放器都支持的视觉效果了，NDSi一共有15种左右的视觉效果，其中还有任天堂的经典游戏的效果，十分有趣。

月历功能

在NDSi相机的主菜单下选择“カレンダー”后，就可以通过月历功能来浏览图片了。使用NDSi拍摄的图片会自动添加拍摄时间等信息，我们在月历中来选择指定的日子查看当天拍摄的照片，更是可以通过手写来为图片贴上便条做出注解。使用这个功能来通过照片日记的方式记录自己的每一天不是棒极了吗？



11种图片编辑功能

在相机主菜单下选择“カメラ”就会进入功能选择画面，在这里能够从11种功能中选出自己想要使用的效果，接下来就可以随心所欲地进行拍摄了，下面就让我们为各位展示一下这11种功能的效果吧。

普通相机 不添加任何效果直接拍照，也可以拍摄完毕之后再对图片进行加工。

变形功能 可以通过触控笔拖拽的方式将画面中的图像进行变形。

涂鸦功能 能使用触控笔和印章自动涂鸦，也可以进行颜色的编辑。

染色功能 让屏幕中的图像变成黑白两色，只有触控笔碰到的部分才会变成原来的颜色。

变色功能 可使用触控笔点击画面中的部分使其改变颜色，每次触碰到的颜色都会发生变化。

镜子功能 将取到的图像变成镜子一样的效果，有多面镜和万花筒等镜面效果。

恶作剧功能 可以在脸部自动加上大眼睛等恶搞的效果，非常搞笑。

表情功能 能够自动改变画面中人物的表情，有笑脸、愤怒和悲伤3种表情。

脸孔合成功能 可以将两个人的脸部照片合在一起，也能调整合成的比率。

相似度功能 可以同时拍摄两个人的脸部并自动测定两个人面部的相似度。

相框功能 使用外框来进行拍摄，玩家也可以自己设计相片的外框。







POINT

设计出自己的原创相框

在相框功能中可以把自己已经拍摄好的照片进行剪切，然后把它制作成原创的相框在拍摄其他照片时使用。使用无线联机功能还能够将自己制作的相框送给朋友，或者和其他人进行图片交换来制作更加有趣的相框，与他人分享自己的乐趣才是NDSi最大的乐趣所在。

玩转声音文件

NDSi还能够对录制完的声音文件进行编辑，进入编辑界面后可以改变声音的播放速度以及音调，试着将自己或朋友们的声音变得面目全非吧。声音的播放模式也是丰富多彩的，甚至还可以将声音逆向播放。

改变声音的播放速度和音调

只要在十字坐标拖拽画面上的点并放开们就会让音频文件的播放速度和音调发生变化，想像将自己低沉的声音变得尖锐起来是多么有趣的一件事吧。

让声音发生变化

点击画面中的4个小方块就可以让声音变成定义好的效果哦，可以改变的效果非常多，目前有电风扇、机器人、鹦鹉、隧道等效果，而且还能够插入高音、低音或三人和声的效果。



通过SD卡里的音乐来玩

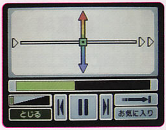
在音乐主菜单下选择“SDカードの音楽であそぶ”进入播放音乐的界面，储存在SD卡中的音乐会被放进不同的文件夹当中，选择文件夹之后再按“ひらく”就能够看到音乐文件了，接下来选择想要播放的音乐并按“スタート”就大功告成了。



NDSi最多可以显示1000个文件夹，而在同一个文件夹内最多只可以显示100首音乐，如果超过100首那么多出的部分就不会被显示出来，在使用的过程中需要注意。选择画面左上方的“おまかせ”就会随机播放SD卡中的音乐。

在播放音乐文件时除了可以像声音文件那样进行播放速度和音调的调整之外，还可以在乐曲中加入声音文件而形成特殊的音效。在播放模式中还可以选择随机播放、顺序播放和循环播放等播放方式。在播放时按L或R键便能够制造出有趣的音效，点击画面上方的图标则可以切换音效。点击画面中央的正方形格子能够使音效发生变化，四种音效分别为收音机、卡拉OK、回音和8位音效。





POINT

支持的音乐格式

NDSi会自动搜寻SD卡内的可播放音乐文件，以下是NDSi支持的音乐格式

.m4a/.mp4/.3gp的AAC格式音乐文件

输出比特率为16kbps至320kbps

采样频率为32KHz至48kHz

（也就是说我们主流的MP3/WMA音频目前将无法进行播放）

以下是SD卡内放置音乐文件夹的规则

NDSi搜索SD卡完毕后会显示各放置可播放音乐的文件夹。最大支持1000个音乐文件夹。

同名的音乐文件在不同文件夹下互不影响

最大支持3000首音乐

一个音乐文件夹最大只能显示100首歌，当一个文件夹内超出100首可执行音乐时，系统也只可以显示100首曲目。

最高可支持8个子层的音乐文件夹

音乐文件夹顺序与其子层数无关，排序规则：数字—英文字母—平假名排序的方式进行。

NDSi Ware 同Wii一样，NDSi Ware的销售价格会分为四种，除了免费软件之外，其他还有200点任天堂点数、500点任天堂点数和800点任天堂点数可以购买到的工具软件以及简单的小游戏。

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2008 年 10 月 20 日～2008 年 10 月 26 日

1 NEW 淑女风范 NDS

わかままファッション ガールズモード

■Nintendo■2008年10月23日发售■模拟经营■4800日元



作为一款专门针对女性市场的游戏，收录多个现实中存在的名牌服饰系列是让人着迷的最大原因。由于游戏中玩家所扮演的是一名店铺老板，所以向顾客推荐商品的过程中也可以自己搭配各种服饰来体验不同的视觉效果，以求在不断满足顾客要求的同时提升个人的着装品位。

本周：75 770 套　累计：75 770 套

2 NEW 葛叶雷道对阿巴顿王 Plus PS2

デビルサマナー 葛叶ライドウ対アバドン王 Plus

■Atlus■2008年10月23日发售■角色扮演■9800日元



充满动作要素的战斗和依靠仲魔来解开谜题等方面都保留了系列作品的特色，只要是接触过"《真·女神转生》系列"的玩家都可以轻松上手。收集、培养以及合成仲魔仍然是游戏最大的乐趣所在，而数量繁多的委托任务即便是不想发展主线剧情也有很多有趣的事情等待玩家解决。

本周：62 789 套　累计：62 789 套

排名	游戏	发售 / 厂商 / 类型	本周 / 累计	平台
↓ 3	口袋妖怪 白金 ポケットモンスター プラチナ	■2008 年 9 月 13 日发售 ■Nintendo ■角色扮演	◆本周 52817 套 ◆累计 1806437 套	NDS
→ 4	旋律天国 金 リズム天国ゴールド	■2008 年 7 月 31 日发售 ■Nintendo ■音乐	◆本周 43583 套 ◆累计 918174 套	NDS
↓ 5	Wii Music Wii ミュージック	■2008 年 10 月 16 日发售 ■Nintendo ■音乐	◆本周 37347 套 ◆累计 128985 套	Wii
↓ 6	勇者别嚣张 or2 勇者のくせになまいきだ or2	■2008 年 10 月 16 日发售 ■SCE ■策略	◆本周 27066 套 ◆累计 85872 套	PSP
NEW 7	葛叶雷道对阿巴顿王 デビルサマナー 葛叶ライドウ対アバドン王	■2008 年 10 月 23 日发售 ■Atlus ■角色扮演	◆本周 25468 套 ◆累计 25468 套	PS2

8 NEW 恶魔城 被夺走的刻印 NDS

悪魔城ドラキュラ 奪われた刻印

■Konami■2008年10月23日发售■动作角色扮演■4800日元



游戏的整体难度较系列之前的作品有明显的提升，即便是老玩家初次上手也会出现反复挑战某关BOSS才能顺利通过的情况。特有的"刻印系统"虽然乍看之下限制了玩家的攻击方式，但是通过特定的组合却能发动很多华丽的攻击，从而衍生出更多的战术来爽快地虐杀敌人。

本周：18 747 套　累计：18 747 套

排名	游戏	发售 / 厂商 / 类型	本周 / 累计	平台
NEW 9	死神 BLEACH 灵魂狂欢节 BLEACH ソウル・カーニバル	■2008 年 10 月 23 日发售 ■SCE ■动作	◆本周 17944 套 ◆累计 17944 套	PSP
↓ 10	Wii Fit Wii フィット	■2007 年 12 月 1 日发售 ■Nintendo ■体育	◆本周 15482 套 ◆累计 2714924 套	Wii

本周虽然有两款掌机新作上榜，但是受NDSi即将发售的影响，即便是取得首位的《淑女风范》也只有不到8万的销量，而《恶魔城 被夺走的刻印》更是让人大跌眼镜，首周销量仅有1.8万。《葛叶雷道对阿巴顿王》在销量计算方式上和以往的游戏有所区别，之所以将Plus版单独列出，主要是因为其附送的《真·女神转生3 夜想曲 狂热版》是很多玩家选择该版本的主要原因，经典作品的魅力可见一斑。

2008 年 10 月 27 日～2008 年 11 月 2 日

排名	游戏	发售 / 厂商 / 类型	本周 / 累计	平台
NEW 1	横行霸道IV グランド・セフト・オートIV	■2008 年 10 月 30 日发售 ■Capcom ■动作	◆本周 132676 套 ◆累计 132676 套	PS3

2 NEW 女神侧身像 负罪者 NDS

ヴァルキリープロファイル—咎を背負う者—

■Square Enix■2008年11月1日发售■策略角色扮演■4800日元



虽然由于卡带容量的限制，游戏在剧情、出场人物等方面较之前的作品有明显的缩水，但保留初代战斗系统精髓的攻击方式还是能唤起忠实玩家的游戏热情，在大相径庭的三条主线剧情中体会各自的乐趣，以及为了追求高评价"OVER KILL"敌人的另类快感。

本周：79 760 套　累计：79 760 套

3 NEW 小小大星球 PS3

リトルビッグプラネット

■SCE■2008年10月30日发售■动作■5600日元



本作的确用事实证明了游戏世界的无限可能性，只要你有丰富的想象力和过人的毅力，将符合各种运动规律的部件合理地进行组合，那么一个个妙趣横生的关卡就会在你的手中诞生，甚至还能传到网上和全世界的网友进行分享，让大家都来你所创造的游戏世界一较高下。

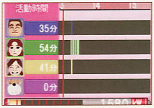
本周：51 705 套　累计：51 705 套

排名	游戏	发售 / 厂商 / 类型	本周 / 累计	平台
↓ 4	口袋妖怪 白金 ポケットモンスター プラチナ	■2008 年 9 月 13 日发售 ■Nintendo ■角色扮演	◆本周 47243 套 ◆累计 1853680 套	NDS
↓ 5	淑女风范 わかままファッション ガールズモード	■2008 年 10 月 23 日发售 ■Nintendo ■模拟经营	◆本周 40380 套 ◆累计 116150 套	NDS
↓ 6	旋律天国 金 リズム天国ゴールド	■2008 年 7 月 31 日发售 ■Nintendo ■音乐	◆本周 38558 套 ◆累计 956732 套	NDS
NEW 7	GT 赛车 5 序章版 SPEC III グランツーリスモ5 プロローグ SPEC III	■2008 年 10 月 30 日发售 ■SCE ■竞速	◆本周 34965 套 ◆累计 34965 套	PS3
NEW 8	横行霸道IV グランド・セフト・オートIV	■2008 年 10 月 30 日发售 ■Capcom ■动作	◆本周 33648 套 ◆累计 33648 套	X360

9 NEW 生活节奏 DS NDS

歩いてわかる生活リズムDS

■Nintendo■2008年11月1日发售■实用软件■5800日元



游戏需要搭配专门的"生活节奏测量器"才能使用，每天玩家可以将它带在自己的身上，按照平常的生活习惯完成一天的行程后，将测量器所记录的数据传入游戏中就能获得各种统计结果来了解你的生活方式是否健康，从而制定出更合理的作息方式来随时让自己保持最佳的状态。

本周：26 191 套　累计：26 191 套

排名	游戏	发售 / 厂商 / 类型	本周 / 累计	平台
NEW 10	希德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫+ シドとチョコボの不思議なダンジョン 時忘れの迷宮DS+	■2008 年 10 月 30 日发售 ■Square Enix ■角色扮演	◆本周 26190 套 ◆累计 26190 套	NDS

由于本周NDSi和搭载80GB硬盘的PS3相继发售，所以主机硬件总销量较上周提高了2.5倍，年末商战的火药味也越来越浓，其中NDSi首周17.2万的销量更是顺利地赶超了之前一直处于领先优势的PSP，成为本周的硬件销量冠军。一直在日本地区颇受欢迎的"《横行霸道》系列"这次同样没有让期待的玩家失望，不但两个版本都榜上有名，更是创下了日本地区跨平台游戏"4：1"的新记录。

数字飚榜

恶魔召唤师的变迁史



▲收录了《真·女神转生 恶魔召唤师》中所有仲魔资料的"资料库"软件在当时算是非常少见的另类游戏软件了。



▲《恶魔召唤师 灵魂骇客》2CD的原声音乐集收录了游戏中全部104首配乐。

由于"《真·女神转生》系列"已经在玩家间久负盛名，所以作为它的一个分支，"《恶魔召唤师》系列"受到广泛的关注也是情理之中的事情，而和现在国内玩家接触比较多，以"葛叶雷道"为主角的系列作品相比，系列的第一款作品《真·女神转生 恶魔召唤师》可能了解并接触过的玩家就比较少了。这款最初是以"《真·女神转生》系列"第四款作品推出的游戏，由于当时正值SS主机的鼎盛时期，所以在画面和音效等方面都较之前的作品有了很大的提升，除了保留"《真·女神转生》系列"中经典的"仲魔系统"外，持有枪型电脑"GUMP"召唤恶魔的主角葛叶恭二(キョウジ)更是对《女神异闻录》等后续的分支作品产生了深远的影响。当然如果你现在还想回味一番这款经典作品也并非完全不可能，因为2005年本作曾经在PSP上复刻过，并对初版很多不合理的设定进行了调整。

系列的第二款作品《恶魔召唤师 灵魂骇客》初版发售时正值"《真·女神转生》系列"诞生十周年之际，所以为了突出特别的纪念意义，制作小组将游戏故事的背景跳脱了以往现实生活与恶魔之间的冲突，反而将遍布整个城市的网络作为描写的重点，通过其对人类精神的影响和侵蚀，来折射出社会扭曲丑陋的一面，让系列玩家体验到重未有过的残酷美。所以在当时本作的故事得到了极高的评价，甚至用来烘托气氛的配乐也是恰到好处，即便是现在，当时发售的绝版游戏原声音乐集在网络商城中的售价也是让人叹为观止。

和系列前两作发售间隔只有两年相比，系列第三部作品显然有点"姗姗来迟"，而也正是从这个时候开始，系列作品才正式将战斗的方式进行了转变，增加了不少动作要素以及利用仲魔能力来解谜的系统。当然关于本作还有一个很有趣的小事件，那就是本作的美版由于标题过长(Shin Megami Tensei: Devil Summoner: Raidou Kuzunoha vs. The Soulless Army)，还曾在2006年获得过由国外游戏网站Game Spot评出的"游戏名称最长"的趣味奖项。

系列作品发售年表

游戏名称	发售日	机种
真·女神转生 恶魔召唤师	1995.12.25	SS
恶魔召唤师 灵魂骇客	1997.11.13	SS
恶魔召唤师 灵魂骇客	1999.4.8	PS
真·女神转生 恶魔召唤师	2005.12.22	PSP
葛叶雷道对超力兵团	2006.3.2	PS2
葛叶雷道对阿巴顿王	2008.10.23	PS2

2008 日本主机销量榜 HARDWARE

※总销量统计起始日期为2008年1月1日

名次	机种	总销量	10月20日～10月26日	10月27日～11月2日
1	PSP	3 092 632台	60 467台	50 358台
2	NDSL	2 656 886台	22 965台	171 925台
3	Wii	2 349 189台	24 292台	23 123台
4	PS3	744 282台	3 931台	39 587台
5	PS2	383 072台	6 962台	6 714台
6	X360	223 123台	7 844台	6 119台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2008年10月26日～2008年11月1日



1 辐射3 X360

Fallout 3

■Bethesda Softworks■2008年10月28日发售■角色扮演■上周排位：–

作为美式游戏中比较少见的"角色扮演游戏"，高自由度的探索方式、广阔而细腻的场景都是让人流连忘返的地方。游戏的战斗中玩家不但需要抓住敌人的弱点进攻，还要计算好敌人攻击的方式来找出最佳的应对方法，不然面对多个敌人时往往会因为一次计算失误而功亏一篑。

本周：447 598套 累计：447 598套

名次	游戏	厂商	发售日	类型	上周排位	本周	累计	机种
2	吉他英雄 世界巡演 Guitar Hero: World Tour	Activision	2008年10月26日发售	音乐	–	354082套	354082套	X360
3	吉他英雄 世界巡演 Guitar Hero: World Tour	Activision	2008年10月26日发售	音乐	–	245371套	245371套	Wii
4	辐射3 Fallout 3	Bethesda Softworks	2008年10月28日发售	角色扮演	–	206979套	206979套	PS3
5	小小大星球 Little Big Planet	SCE	2008年10月27日发售	动作	3	204185套	348619套	PS3
6	神鬼寓言II Fable II	Microsoft	2008年10月21日发售	动作角色扮演	1	188005套	893167套	X360
7	Wii Fit Wii Fit	Nintendo	2008年5月21日发售	体育	2	166979套	3088610套	Wii
8	吉他英雄 世界巡演 Guitar Hero: World Tour	Activision	2008年10月26日发售	音乐	–	137429套	137429套	PS2
9	吉他英雄 世界巡演 Guitar Hero: World Tour	Activision	2008年10月26日发售	音乐	–	129236套	129236套	PS3
10	马里奥赛车Wii Mario Kart Wii	Nintendo	2008年4月27日发售	竞速	7	92006套	3680918套	Wii

2008年11月2日～2008年11月8日

名次	游戏	厂商	发售日	类型	上周排位	本周	累计	机种
1	战争机器2 Gears Of War 2	Microsoft	2008年11月7日发售	动作角色扮演	–	705162套	705162套	X360



2 抵抗2 PS3

Resistance 2

■SCE■2008年11月4日发售■主视角射击■上周排位：–

游戏最大的亮点就是将网络模式进行了大幅度强化，玩家不但能够和好友组成最多8人的小队协同战斗，还能参与最多支持60人的网络对战来接受枪林弹雨的洗礼。对场景细节的把握仍然是让人印象深刻的地方，更加智能的敌人和大型怪物的出现也随时让玩家保持在亢奋的状态。

本周：304 958套 累计：304 958套

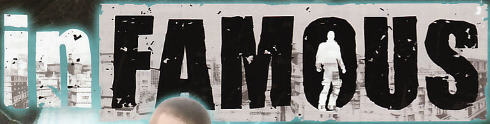
名次	游戏	厂商	发售日	类型	上周排位	本周	累计	机种
3	Wii Fit Wii Fit	Nintendo	2008年5月21日发售	体育	7	173980套	3262590套	Wii
4	辐射3 Fallout 3	Bethesda Softworks	2008年10月28日发售	角色扮演	1	137833套	585431套	X360
5	007大破量子危机 Quantum of Solace	Activision	2008年11月4日发售	动作	–	95325套	95325套	X360
6	马里奥赛车Wii Mario Kart Wii	Nintendo	2008年4月27日发售	竞速	10	95079套	3775997套	Wii
7	吉他英雄 世界巡演 Guitar Hero: World Tour	Activision	2008年10月26日发售	音乐	3	90440套	335811套	Wii
8	神鬼寓言II Fable II	Microsoft	2008年10月21日发售	动作角色扮演	6	82596套	975763套	X360
9	火影忍者 终极忍者风暴 Naruto: Ultimate Ninja Storm	NBGI	2008年11月4日发售	格斗	–	75684套	75684套	PS3
10	吉他英雄 世界巡演 Guitar Hero: World Tour	Activision	2008年10月26日发售	音乐	2	72339套	426421套	X360

无名英雄	SCEA/Sucker Punch	动作
PS3 inFAMOUS		美版
2009年第二季度发售	1人	59.99美元
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

文 藤曦 编 星夜 美编 NINA



从毁灭开始 为拯救而战



也许你从未听说过Sucker Punch这个名字，但是如果你玩过《狡狐大冒险》，肯定会对这个名字产生好感。在制作了6年的平台动作游戏后，Sucker Punch如今正在集中全力开发一款充满野心的大作，这是他们涉足的全新领域，它曾在今年的E3展中被索尼作为压轴戏之一，在2009年的PS3战略规划中，它已经成为一张极具份量的王牌。

你就是毁灭世界的超能英雄

一场突如其来的大爆炸几乎将整个“帝都”(Empire City)完全摧毁，在爆炸的中心位置出现了一个巨坑，在这个巨坑中有一个眼神迷茫的男子……

男子的名字叫戴兰(Dylan)，他只是一个生活不如意的普通人，对眼前发生的事一无所知。因为这场大爆炸，戴兰获得了驾驭电能的超能力，当他在城市中奔跑躲避崩塌的建筑物时，因为无法抵抗身体内汹涌澎湃的能量而晕倒。当他醒来后，已经过了15天。

在这15天的时间里，大爆炸导致的混乱让帝都陷入末日景象，更可怕的是仅存的幸存者们遭到了一种神秘瘟疫的感染，政府只能将整个帝都封锁。在这个疫病肆虐、食物短缺的城市里，人们只能用各种极端手段生存，而在这无政府的混乱状态中，涌现了三大帮派，这些帮派的率领者们似乎也拥有惊人的超能力。

大爆炸的起因是什么？超能力与瘟疫从何而来？戴兰不知道，但他在城市广场播放的录像中看到了一段不知从何而来的录像：在录像中，戴兰打开了一个炸药包，然后火焰喷射而出，随后是一场吞噬一切的大爆炸让城市变成了废墟……

无政府状态中 力量决定一切！



■超级英雄类题材似乎总是与漫画息息相关，本作的很多过场动画都将通过超酷的动态漫画来表现。

戴兰 Dylan

本作主角，在帝都大爆炸中拥有了超能力，被认为是制造爆炸的罪魁祸首。他的业余爱好是在城市街头奔跑跳跃的“跑酷”运动，因此在获得超能力之前已经有非常矫捷的身手，可以轻而易举地爬到高楼上。

无责任感言 来源不明的超能力、毁灭世界的大爆炸、贯穿始终的阴谋论……《无名英雄》的故事背景让人自然而然地想到热门美剧《HEROES》，看来游戏刚开始时的大爆炸应该与主角超能力的来源密切相关。

©2008 Sony Computer Entertainment America, Inc.

迷雾重重的帝都新势力

《无名英雄》是一款自由度相当高的游戏，帝都就是玩家自由冒险的舞台。这座城市由六个城区构成，共有三个岛屿，在爆炸后被全部封锁。帝都的三个岛屿分别由三个帮派统治，这些帮派由一些具有异能的人类建立，在末日后的帝都里不断扩张，招募了大量普通人类。在游戏中的第一个岛屿里，玩家将会在“霓虹区”遇到名为“收割者”(Reapers)的帮派。在与这三个帮派对抗的过程中，将逐步揭开神秘大爆炸背后的阴谋。

玩家可以操纵戴兰用行云流水般的流畅动作在帝都自由移动，由于场景规模巨大，因此不能仅仅依靠步行，而且作为一款围绕超能力的游戏，自然不能像《GTA》那样依靠抢车。据称戴兰将可以通过他的驭电能力在城市中高速穿行。



▶ 游戏刚开始时，一场神秘大爆炸就将繁华的帝都沦为废墟。

超能电力 超级破坏



▼ 这种程度的破坏只不过是游戏初期阶段，后期阶段的火爆程度令人难以想像。



驭电潜能逐渐苏醒

Sucker Punch希望真实描述一个普通人在获得超能力之后的情形，戴兰对于自身存在的超能力会有一段相当长的适应过程，逐步挖掘自身的潜能。戴兰的所有超能力都是基于对电的使用，初期比较常用的超能力包括投掷闪电球、在身体周围产生电场挡住敌人的攻击、用电制造一个作用类似于定时炸弹的能量球等，随着超能力掌握的不断深入，其威力将全面进化，例如同时放出无数颗闪电球，造成能将整片地区夷平的雷暴。

对电能的操控也可以演化为隔空取物的能力，通过强力电流可以将广告牌从墙壁上扯下，可以将敌人从大桥上推落。用操控电流的方式与场景互动在战斗中有重要作用，例如对着发电机放电就可以令其发生大爆炸，隔空操纵物体挡在自己面前就可以作为移动掩体阻挡敌人的子弹。值得一提的是，戴兰并非刀枪不入，也不能使用手枪，官方的解释是由于他体内有超能电流，因此子弹会在他手中爆炸。电属性对戴兰造成的负面影响还有很多，也许在游戏中还要注意回避水等液态导电物质。

“主角的超能力和剧情都是为游戏性而服务的。”
——Sucker Punch 创始人Brian Fleming

善恶抉择 因果报应



◀ 在游戏过程中对一些无辜的路人施救，可以改变自己的形象，并因而发展出某些能力。

▼由于戴兰本身是跑酷运动爱好者，攀爬对他来说与超能力无关。

在很多强调自由度的游戏中，都有善恶抉择的时候，《无名英雄》也不会例外，不过与其他游戏不同的是，不管面临哪些道德选择，戴兰的最终目标是拯救帝都，因此不会像《GTA》那样肆意为非作歹，但是在任务进行过程中，却可以无视无辜受害者，专注于完成更重要的使命。例如当你前往拆除一颗即将爆炸的炸弹时，途中可能会遇到一个濒死的女子，如果不予理睬就会断送一条无辜的性命，而如果施救将有可能导致炸弹爆炸。

与这种两难抉择相对应的是本作的“因果报应”系统，戴兰的行为会影响到市民对他的反应，如果经常仗义助人，将会提高市民对你的好感度，并在今后获得他们的援助。由于帝都里的“幸存者之声”电视台播放了戴兰打开炸药包发生大爆炸的录像，因此一开始他就成为了全民公敌，如果不经常做一些善事改变自己的形象，就会让整个城市的所有市民与你为敌，今后的行动更加困难。另外，“因果报应”系统也会影响到戴兰的能力倾向，积极行善会发展某些方面的能力，而某些带有恶意的行为会发展出其他一些能力。



文 晴天 美编 NINA

SACRED BLAZE

セイクリッド ブレイズ



化身苏醒之神 开创光明未来

作为日式策略角色扮演游戏中的经典作品，“《召唤之夜》系列”可爱清新的画风和有趣的系统都是让人为之深深着迷的地方，而自从负责开发本系列的“FLIGHT-PLAN”在去年推出过独立制作并发行的《龙影符》后，这款集结了饭塚武史和都月狩的原创新作给人的第一感觉更像是《召唤之夜5》（笑）。游戏中玩家需要操作勇者和自己的护卫与黑暗势力对抗，为了夺回最后的光明而展开扣人心弦的战斗，已经动心的你还不赶快来了解一下众多的全新要素？

苏醒神光	FLIGHT-PLAN	策略角色扮演
PS2 セイクリッド ブレイズ		日版
2009 年 2 月 19 日	1 人	6800 日元
无对应周边		对应玩家年龄：12 岁以上

被神祝福的勇者们

领主 × 骑士



率领骑士团的勇敢青年

追随领主的勇士

亚雷克希德

声：近藤隆

由于个性率直且为部下考虑周全，所以年纪轻轻就深得同伴的信赖。能够熟练使用剑、长枪等武器也让他始终活跃在战斗的最前线。

和领主一样能够熟练使用近战武器的护卫，技能方面以防御和协力攻击为主，因此可以为我方的同伴吸引不少火力。

STORY

我们所处的世界曾经经历过光明与黑暗的战斗，
光明以孕育生命的神迹之力，
黑暗以幻化而生的无尽魔物，
在创造与破坏的轮回中不停地争斗。

而不幸的是，在最后神却意外地落败，
从此光明便从世界上消失，
一切都笼罩在无尽的黑暗之中，
恐怖的魔物们也随时威胁着人类的生命。

在充满恐惧与不安的世界中，
开始不断地出现微弱光芒，
而人们也似乎找到了新的希望，
在还没有失去一切之前开始了新一轮的反击！



引导天使

声：折笠富美子

神倒下之前诞生的天使，主要的任务是引导勇者来对抗黑暗，而也正因为她可以在战斗中给勇者们下达指令甚至是支援战斗，所以应该算是游戏真正的主角。

不能错过的经典设定

影响战斗的因素



▶游戏的战斗是以3D的形式表现，习惯了“《召唤之夜》系列”的玩家不知道能否接受呢？

游戏中从敌人不同的方向攻击，以及高度的差别同样会对实际进攻的结果产生影响。而当我方确定攻击目标后，系统也会给出伤害数值以及命中率等提示，其中我方指向敌人的箭头越大，颜色越深，那么命中的几率也就越大。

自由栏位



▶在战斗中使用“替换”指令就能改变目前装备的武器了，针对敌人的属性弱点来进攻吧。

战斗中勇者能够携带在身上的物品是有限的，所以战斗前必须在对应的自由栏位上装备好特定的物品才行，除了基本的回复道具，将武器设定在上面还能在战斗中随时更换。

必杀技与魔法

每名勇者在战斗中满足特定的条件同样可以使用威力巨大的必杀技，而一些大范围的攻击魔法在游戏中的演出也相当华丽，能否成功扭转战局就看玩家的战术运用了。





◀▲必杀技和协力攻击一样都有专门的动画来凸显魄力。

©FLIGHT-PLAN 2009





司祭 × 光之精灵

在神殿内侍奉光明之神的圣女



米尔希雷特

声：佐藤利奈

从小就受到神之祝福的少女，一直在等待预言中"灯火勇者"的出现。从外形就能判断她是以回复魔法见长的角色，甚至根据成长倾向的不同，也能使用一些强力的攻击法术。

守护圣女的使者



由神所具备的光之力和司祭的神圣力量共同作用而实体化的精灵，在战斗中同样是以回复我方为主要任务。





塞尔碧娜

等待勇者上百年的执着女性

声：田中理惠

被称作"白贤者"的精灵族女性，在"假寐之森"过着与世隔绝的生活。战斗中主要施展攻击魔法来对敌人造成毁灭性打击，不过肉体却相当脆弱。

贤者 × 使魔



追随贤者的小猫

和贤者缔结契约的魔法生物，虽然看起来没有什么战斗力，但是却会使用回复SP的技能，对于魔法型的角色来说是不可或缺的辅助角色。

机械师 × 机器人

将发明创造进行到底的男孩



卡肯特

声：代永翼

传说中能够熟练掌握机械知识的神秘种族，虽然常用的斧头和大锤和自身的体型很不相称，不过使用起来却得心应手，甚至还拥有远程攻击敌人的各种辅助道具。





暗藏禁忌之力的人偶



装载有自我思考装置的机械人偶，钢铁的身体也注定了它拥有出色的防御力。游戏中玩家不需要给它装备防具，所以可以节约一大笔开支，非常经济实惠。

战斗基本系统公开

作战单位分析

游戏中勇者和护卫的对应关系是固定的，因此要使用特定的护卫就必须派出对应的勇者出战。在编成画面中，玩家可以给勇者选择不同等级的护卫（1级或与勇者等级相同），但由于官方没有公布具体的差别，所以我们只能推断出从1级开始培养的护卫在相同等级时，能力应该会高于初始等级和勇者相同的高级护卫。



▲勇者和护卫的名字都可以自己决定，这样会不会更有带入感呢？



▶不同勇者的指令效果当然也是千差万别的。

勇者指令

战斗时只有勇者才能使用的专用指令，除了提升护卫的基础能力外，如果战斗中途有其他同伴死亡，也可以召唤出新的护卫来填补人数的空缺。

护卫效果

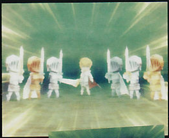
每个关卡玩家能够参战的角色数量是固定的，而且根据玩家在出战人物中派出的护卫数量不同，对应勇者的能力也会获得不同的加成。如果玩家足够强的话，也可以派出1名勇者和数名护卫来进行战斗，这样其他的角色就只有坐冷板凳了。





▶▼勇者和护卫的对应关系在很大程度上影响着出战人物的数量，所以在战术上也会产生很多变化。

协力攻击





▶▲参与协力攻击的护卫越多，所造成的伤害自然也越高。

当敌人同时处于勇者和护卫的攻击范围内时，可以发动包括勇者在内最大7人的协力攻击。此类攻击由于威力巨大，所以对付后期的强力敌人非常实用，甚至还有专门的特写画面。

无责任猜想 从目前公开的要素来看，游戏在战斗系统上还是作出了一定的创新，多路线多人物的设定也在一定程度上保证了游戏内容的丰富程度。当然目前最让"《召唤之夜》系列"玩家期待的应该还是游戏中是否会出现各种收集要素丰富的"迷你游戏"了。

冒险家 × 猎鹰



以环游世界为目标的青年

奇达姆

声：杉田智和

为了追求浪漫的爱情与刺激的冒险才展开旅途的青年。战斗中他最大的作用就是能够发现战场中隐藏的宝物以及解除敌人布下的陷阱，从职业特性上感觉更贴近于“盗贼”。



牢牢锁定敌人的宠物

经过特别训练，会根据主人的意志而采取行动的忠实部下。由于具有飞行的特殊能力，所以冒险家能够借助它给远处的同伴使用各种道具。

巫师 × 僵尸



使用巫术与黑暗力量抗争到底



拉姆辛

声：泽城みゆき

使用秘传法术的巫师族后裔，除了精通剑、飞镖等武器外，还可以使用符咒来发动魔法攻击，因此有针对性地培养他能够在后期的战斗中身兼数职。



不屈的死亡英灵

利用巫术而复生的战士，由于体力和防御非常出众，所以在肉搏时非常有优势。当然在面对自己比较惧怕的魔法型角色时，它也可以使用吸收其SP的技能来阻止进攻。

吟游诗人 × 舞娘



▲由于职业的特殊性，迪菲尼对于亚雷克希德是否是神派来的使者显得十分在意。



为神献上优美乐章的男子

迪菲尼

声：千叶进步

主要的职责是创作诗歌来取悦神明，所以在战斗中也会施展很多增加我方能力的特殊技能。善于使用弓箭进行远程攻击也是弥补自己防御力低的有效手段。



为诗人伴舞的女性



由于擅长舞蹈，所以在战斗中的行动速度和回避率也比较高，再加上主要使用的武器双剑在游戏中的攻击范围比较大，所以绝对值得重点培养。

操纵神之意志的全新系统

由于本作玩家所扮演的其实是引导勇者的天使，所以在战斗中也可以使用名为“辉力”的数值来产生各种特殊效果辅助勇者们作战，甚至勇者的成长倾向都掌握在你的手中。



▶“辉力”在游戏中是有限的，要想一直使用是不现实的。



濒死的同伴被敌人选中



提前回复HP成功活下来

▲▶抢在敌人行动之前发动“辉迹”看来对玩家的反应和瞬间判断力是不小的考验。

辉迹

战斗中无论是敌我哪方采取行动，玩家都可以消耗“辉力”来介入战斗。这个被称为“辉迹”的系统可以产生很多奇特的效果，比如在我方受到敌人致命一击前先回复HP来躲过一劫等等，只要多加尝试就能发现很多新的战斗思路，游戏的策略性也得到了进一步提升。

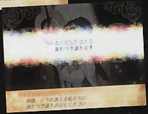
祈祷与祝福

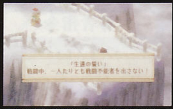
在某些剧情分支勇者会“祈祷”得到“神”的旨意来采取接下来的行动，之后根据玩家的选择不同，故事也会朝不同的方向发展，看来多结局又将成为游戏谋杀时间的一个主要手段了。另外使用名为“祝福”的能力可以改变勇者的成长倾向，如果让魔法型角色改走物理攻击路线说不定也会得到一些意外的收获，孰优孰劣就看玩家自己的喜好了。



▼接受勇者的“祈祷”给予具体的指示后同样需要消耗“辉力”。

▲每个勇者都有几套成长方案供玩家选择，甚至获得某些能力的时候也需要玩家从两个之中进行选择，所以同一勇者在不同玩家的手中也会存在很多差别。





▲努力达成全战斗的“誓言”应该是完美主义玩家的必修课题了。

宣誓

有点类似于其他同类游戏中的“隐藏任务”，只要玩家在战斗中满足勇者提出的“誓言”，不但勇者的能力会得到增加，其对神的信仰度也会上升，从而得到“辉力”，这样玩家所能做的事情也就变得更多了，非常的实用。



作为整个系列的剧情中具有前传性质的一部作品，《星之海洋4 最后的希望》自然要回归原点、突出"星海"这一主题。这次 tri-Ace 公布的新情报中包括了用来进行星球间移动的宇宙飞船以及FANS 非常熟悉的 PA 系统，相信不管是新老玩家都会觉得非常感动。越来越多的信息表明，我们将会玩到系列历史上最能体现《星之海洋》精髓的一部作品。

文 九兵卫　美编 anubis

X360	星之海洋4 最后的希望	Square Enix	角色扮演
	Star Ocean 4 the last hope		日版
	预定2009年2月19日发售	1人	价格未定
	无对应周边		

驾驶自己的飞船遨游宇宙吧！

STAR OCEAN THE LAST HOPE

宇宙飞船 卡尔娜丝号

为了探索未知的外太空，人类建造了5艘宇宙飞船提供给宇宙开拓者队使用，卡尔娜丝号是其中的第三艘，目前由男主角艾基担任船长，另有包括蕾米在内的多名同伴负责飞船上的其他各部分工作。

飞船上的各种设施

和《星之海洋》系列的以往作品不同，本作中宇宙飞船将是非常重要的交通工具，通过宇宙飞船卡尔娜丝号我们可以前往不同的星球进行冒险，但是在银河中穿梭的过程中，即使是乘坐着飞船我们也同样有可能与各种各样的敌人发生激烈的战斗，这一点是需要提前做好准备的。卡尔娜丝号既是游戏中必不可少的交通工具，也是艾基和蕾米他们生活的场所。这里就向大家介绍一下飞船上的主要设施。

驾驶舱

当我们需要进行星球之间的移动时就可以前往驾驶舱，在这里玩家能选择想要前往的目的地星球。飞行部分将由宇宙飞船自动完成，但是相应的，星球之间的移动会花费一定的时间，这段时间内我们可以在飞船中自由活动。

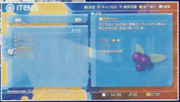


▶充满紧密仪器的驾驶舱内似乎并没有太多工作人员在操作。

会议室



合成道具！



▲合成系统一直是"《星海》系列"的老传统，它将在本作中得到进一步强化。

在本作中，宇宙飞船里的会议室并不是用来召开作战会议的地方，而是用来进行各种各样合成的场所。游戏提供了多达1000种的道具来给玩家进行合成，不同的角色、不同的技能等级，合成出来的物品也都是不一样的。熟料地掌握合成的窍门将是游戏顺利进行的关键。

居住空间

为了能长期地在宇宙中进行探险，飞船中也准备了完善的生活设施。休息时艾基与蕾米就和同伴们居住在这里，我们可以感觉到轻松的生活气息。



PA事件

熟悉"《星海》系列"的玩家应该都知道，所谓"PA事件"指的就是私人行动（Private Action）。进入各个城镇或者场所后主角可以单独行动，通过于其他同伴的对话，我们不但能了解一些有用信息，还可以提高与他们的友好度，从而推动主线或者分支剧情的发展。



◀蕾米故作神秘地问艾基今天是什么日子。



▶这时告诉蕾米：今天是她的生日，便能提升与蕾米的友好度。

巴卡斯·D-79

BAKERS D-79



飞船的安全由我来保护！

看上去像个机器人的巴卡斯其实和普通人一样，也是具有主观意识的，他只是通过最尖端的技术将肉体全部机械化罢了，采用了光学迷彩的装甲还让巴卡斯具有隐身的能力。不过说起来，巴卡斯的性格也确实像个冷冰冰的机器，尽管为人很富有正义感，但别人却很难感觉到他感情的变化。

前作UCG评分回顾	游戏名	星之海洋3 导演剪辑版	机种	PS2	评分	27

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.
Developed by tri-Ace Inc.

文 玛娜 美编 NINA

以逃生为主题的“《绝体绝命都市》系列”终于即将登陆 PSP 了！相信玩过 PS2 上前作的玩家应该很期待这款最新的作品吧。玩家将在本作中遭遇一场可怕的地震，而且除了保护好自己之外，还要让身边的同伴也安全地存活下来。此外，除了作为主要内容的故事模式外，本作还对应无线网络，加入了能够让多名玩家同时参加的模式，可以说是新鲜感十足。



游戏简介

本系列是以自然灾难为主题的动作冒险游戏，曾在 PS2 上推出过两作，且均得到了不错的评价。游戏第一作的主题是地震，第二作的主题是水灾，游戏也通过模拟真实灾难的情景让玩家在不知不觉中学到一些防灾自救的知识。



绝体绝命都市 3 破坏的城市与她的歌	Irem	动作冒险
PSP 绝体绝命都市 3 坏れゆく街と彼女の歌		日版
预定 2009 年	1～4 人	售价未定
对应周边未定		

絶体絶命都市3 —壊れゆく街と彼女の歌—

保护她的一百种方法



主人公 香坂直希

从 4 月开始将在中央岛一区大学就读的学生，在到达中央岛之前的海底隧道时遭遇了巨大的地震，在逃生的途中遇到了本条咲并将其救出。





◀ ▲在海底隧道里遭遇地震后，香坂凭借自己的力量逃了出来，此时，他看到周围的一切早已变得支离破碎。

从4月起将进入位于中央岛一区大学就读的香坂直希正坐在行驶于高速公路的巴士上，很快，他就将在这座岛上展开全新的生活。巴士驶进了海底隧道，就在到达隧道中间的时候，大规模的地震突然爆发了。

香坂直希从毁坏的公车中爬出来，在烟雾弥漫的隧道之中救出了本条咲，并且与她一起从中央岛逃到了地面上，但是，他们所看到的景象却是满目疮痍的都市……

在这座遭到了灾难破坏的城市中，他们真的能够平安无事的逃脱吗？

在巨大的地震中逃生

本作是一款灾难求生题材的游戏，玩家要操纵主人公香坂直希在保证自己和同伴安全的前提下从灾难现场逃生，伴随着地震而生的火灾、塌方、洪水、瓦斯泄露……这种种危险都会在游戏中出现，如何一边探索新的道路一边躲避即将发生的危险，这就是玩家将要面对的考验。

与前两作不同的是，本作中不仅场景和事件都严格按照真实情况进行制作，还请来了曾经出版过多部防灾相关书籍的渡边实先生负责监修，并在游戏中加入了“防灾指南”：随着游戏的剧情发展，会陆续有新的资讯出现在“防灾指南”中，这些资讯绝不仅仅被运用在游戏的攻略上，而且还会潜移默化教给玩家在现实生活中遇到灾难的时候应该采取什么行动。



▲由防灾专家监修的地震后场景，无论是哪一方面都非常有真实感。



▲走过脆弱的路面时，可能会因为路面坍塌而掉落。



▶路面随时都有可能被切断，这时候玩家需要利用各种方法通过。

©2002 2008 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.

无责任猜想 看到本作粉红色的LOGO，再配合充满了暧昧气息的副标题后，相信大家都会会心一笑，在逃生游戏中使用粉红色的色调可不多见，看来这是制作人在暗示玩家本作不光是一款灾难求生游戏，游戏中也会出现一些让人心跳的感情事件喔。

全新系统 心理计量表

系列的每一作都会围绕游戏主题创建一个关键系统，在前两作中，关键系统分别被定为“水”和“体温”，而本作中则是全新的“心理计量表”。



▲香坂将和本条展开一场危险的旅程。

2003 年《绝体绝命都市》PS2



◀ 游戏的关键是水，一旦水分不足玩家就会死亡，游戏中有大量的水龙头供玩家补给。

2006 年《绝体绝命都市 被冰冻的记忆》PS2



▶本作以冬天的城市为舞台，一旦玩家被水浸湿就会导致体温降低，长此以往将导致死亡，玩家要依靠篝火、服装、保暖贴等各种道具维持自己的体温才能存活下去。



本条咲

在中央岛的中央医院里做护士的少女，因为不能彻底放弃成为音乐家的梦想而决定辞职，就在离开中央岛的海底隧道时遇到了地震，于是开始和主角一起行动。

什么是心理计量表？

心理计量表（在游戏中被称为ST）就是以计量表的形式显示玩家在灾难中因承受紧张与不安等情绪而积累起来的压力，这个计量表会被显示在游戏画面的左上方并和HP槽相连接。

当玩家在游戏中感受到压力的时候心理计量表就会变长，HP上限会因心理计量表的压力而相应缩短，当HP降到0的时候主人公就会迎来死亡的结局。压力会因为很多原因上升，像是摔倒、饥饿等肉体因素，或是遭到他人的责备等精神因素都会对其有所影响，当陷入危机状态的时候则会迅速增加，所以如何避免压力的增加将是影响玩家行动的关键性因素。另外，这些压力会在休息、进食、听到抚慰人心的语言或是听到本条的歌声后得到缓解。





◀ ▲HP和ST的关系是此消彼长的关系，从这两张图中可以很明显地看出来。



▲危机状态中，ST的长度有了惊人的变化。

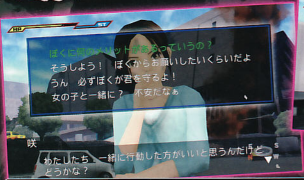


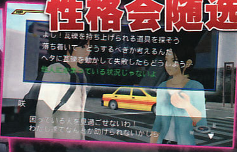


◀ 当危机过去之后，ST便会恢复正常的状态。

▶ 听本条的歌声是本作中新加入的设定，和游戏的副标题相对应。虽然现在还没有公布详细的信息，不过应该是依靠女主角的歌声来回复一定压力的系统。

性格会随选项而变化！

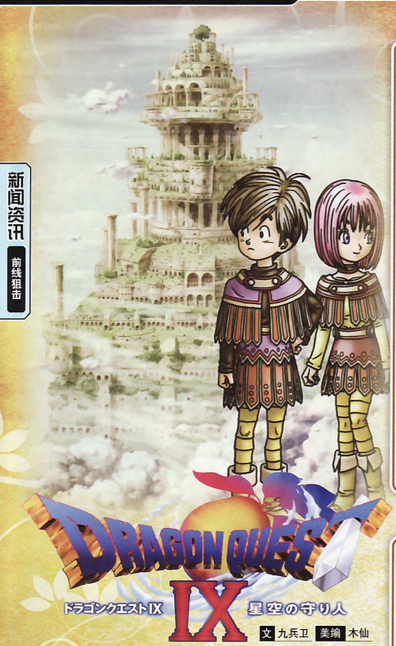




◀▲游戏中与女主角对话会出现非常多的选项，按照自己的意图来选择并与她交谈吧。

在本作中，主角的个性会根据玩家在游戏中的选择发生变化，这些选择包括对话时的选项，遇到幸存者如何应对，以及在危险状态时所做出的决定等，玩家要在很多状况下作出自己的判断，这些判断会影响主角的个性，而主角的个性则还会影响到压力槽的积累幅度。

前作UCG评分回顾	游戏名	绝体绝命都市 被冰冻的记忆	机种	PS2	评分	23



文 九兵卫 美编 木仙

勇者斗恶龙IX	Square Enix	角色扮演
NDS ドラゴンクエスト IX 星空の守り人		日版
预定 2009 年 3 月发售	1～4人	价格未定
无对应周边		

《勇者斗恶龙IX》（以下简称《DQ IX》）还有不到半年的时间就要与玩家见面了，但是游戏透露的信息还不是很多。这次官方将职业与装备部分做了一个介绍，看来合作将在本作中占有相当重要的地位。不过这次剧情和相关人物仍然没有公布，相信在接下来的时间里制作小组还会有更多的情报陆续放出来，请大家期待我们的后续报道吧！

与同伴一起踏上雄壮的冒险之旅吧！

动画

这次制作小组在 TGS 上公布的动画主要是表现游戏中与同伴合作的一段镜头，清新的画风和明快的人物形象都给我们留下了深刻的印象。不过这里面最引人关注的还是动画中那座高耸入云的谜之塔，相信那里应该是和游戏主题相关的一个重要场所。

▼从这个镜头我们可以清楚地看到本作的主角设定是青年，并不是少年勇者。





▲酒馆中的气氛相当融洽，在这里我们还能通过 Wi-Fi 和其他玩家联机合作。





▲▶这段镜头很值得我们注意，魔法师同伴通过吟唱魔法而给主角的剑附带了特殊的属性效果，难道说在游戏中我们可以和同伴实现连携作战？

装备设定

看过我们以前的报道大家应该知道，这次《DQ IX》的主角是可以由玩家自己来定义的。包括面部、体型、发型在内的很多个人特征都能自行改变。不仅如此，本作还提供了丰富的装备系统，我们可以任意选择外形与性能各异的武器或者防具。这无疑让玩家在游戏时的代入感变得更强了。

预览

能更换装备的最大乐趣就在于我们可以看到角色的服装与武器都会随之改变，玩家能在预览画面按住 L 或 R 键旋转角色进行观察。鉴于 Level-5 一向在个性道具系统方面颇有心得，所以游戏在这方面的细节表现将非常值得我们期待。

装备种类

游戏中可以更改的装备种类囊括了武器、盾、铠甲、头部、护手、腿部、鞋以及装饰品这 8 个种类。当然，像盾这样的装备是具有特定职业的限定的。



信息栏

信息栏是显示当前角色姓名、职业与等级的地方。除了主角之外，我们也可以在装备系统中对其他同伴的武器与防具进行调整。

物品选择

每种装备里有很多外形和颜色不同的物品，我们在选择栏中可以对它们进行预览。细心的玩家还可以通过图中的翻页数发现，这些物品的数量是相当可观的。



前作UCG评分回顾 游戏名 勇者斗恶龙Ⅷ 机种 PS2 评分 29

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.

职业选择

职业系统曾经在系列的《Ⅲ》和《Ⅵ》中出现过，尤其是在 20 年前推出的《Ⅲ》里，丰富且耐玩度极高的职业系统不但在系列的历史中开创了先河，对于之后的同类其他作品也起到了不可忽视的影响。通过目前的情报我们明显可以感觉到游戏在职业方面下了很多工夫，它将是本作的关键系统。到底职业系统能否给我们玩家带来媲美甚至超越前作的游戏体验，大家还是拭目以待吧！



▶在达玛神殿我们可以变更自己和同伴的职业，转职将是玩家想要变得更强的必经之路。

五大经典职业！



战士

战士是游戏初期的推荐职业，特点是成长快而且攻防都比较高，在战斗时可以作为主力冲在最前面。

魔法师

魔法师使用的武器是杖，在战斗中可以发动强力的攻击魔法，在对付一些棘手的敌人时是非常必要的战斗力。



僧侣

僧侣在队伍中的主要职责是帮助同伴回复，有时也可以吟唱一些附加特殊状态的咒文，是典型的辅助性职业。

格斗家

格斗家是一个比较实用的职业，移动力和 HP 高是他们的特点，另外格斗家的攻防能力也很均衡。

盗贼

敏捷和速度是盗贼的特长，每回合开始时他们总能在第一时间发动攻击，不过盗贼使用的匕首武器攻击力很有限。

鲁伊达酒馆 与同伴交流的场所



鲁伊达酒馆也算是系列玩家都熟悉的老地方了，在这里玩家可以认识到很多新的伙伴。冒险的过程中，不同职业、不同能力的同伴将给我们带来很大的帮助，也是战胜强大敌人的关键。

▲有聚也必有散，当我们需要新的同伴加入时就不得不和以前的同伴分别，这实在是让人依依不舍。



怪物

在游戏的冒险过程中总少不了那些我们熟悉的怪物，像史莱姆、蝙蝠、杀人机器这些经典的敌人都会在游戏中出现。不仅如此，还有很多新的怪物也会粉墨登场，让众多老玩家眼前一亮。不过惟一遗憾的是目前官方还没有说本作会加入怪物同伴系统。



▶既然三种石像兵都可以在游戏中同时出现，那么玩家如果看到黄金史莱姆、金属王以及史莱姆王站成一排，那将会是怎样的情景呢？

新怪物





◀新的怪物"老虎骑士"看样子属于野兽系的，实力应该不俗。

战斗系统

就目前情报来看，《DQ Ⅸ》的战斗在大的方向上并未作出大的改变，但是在指令显示等一些细节方面根据 NDS 平台的特性做出了一些调整。另外，如果大家再观察得仔细一点就会发现以下两处令人感到好奇的变更点。



变更点一

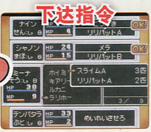
战斗时我方队员的站位并不都是传统的单线的了，游戏很有可能引入了被敌人包围以及发动偷袭之类的要素，根据触发战斗时战场情况的不同，我方队员的位置也会发生相应的变化。



变更点二

战斗中我们可以看到，在一名角色发动攻击的同时，其他角色并不是站在原地不动的，他们有的也会摆出奔跑的架势。虽然官方没有对此作出说明，但是联系到之前公布的动画，我们不妨可以大胆地推断这极有可能和合作攻击之类的新要素有关。

下达指令



◀简洁明了的指令菜单一直是系列为人称道的特色，借助 NDS 双屏的帮助，本作的指令菜单将更具有亲和力，操作起来也更方便。

攻击特写



◀战斗时发动特定的技能时会出现魄力十足的特写画面。

无责任猜想 看了游戏中丰富的装备系统，我们几乎可以肯定地说本作一定会有与之相配对的合成系统。Level-5 的作品在这方面一直都有上佳表现，这次的装备与合成部分也势必会变得更加好玩。

第三位主人公登场



维恩托斯
ヴェントゥス

跟特拉（テラ）与艾克阿（アクア）一样，他也是一名键刃使者，大家平时都称呼他“维恩”，他的容貌跟《王国之心Ⅱ》的罗克萨斯（ロクサス）很相似，至于原因在系列里一直都是一个谜。他这次也是遵照键刃大师的命令去帮他寻找其中一名弟子“阿诺特大师”的下落。

KINGDOM HEARTS Birth by Sleep
キングダム ハーツ バース

文 九兵卫
美编 心の永恒

作为SE的王牌大作，这款《王国之心 梦中诞生》可以说是在近期PSP游戏名单上受到了不少玩家的关注，虽然离游戏正式发售还有一段时间，不过从官方公布的情报以及在TGS2008游戏展上的试玩来看，游戏的完成度已经很高了，而游戏的画面可以说是直逼PS2版的画面效果。至于游戏的故事背景，不知大家是否还记得在《王国之心Ⅱ最终混合版+》隐藏CG里出现的那几位隐藏人物，这次《王国之心 梦中诞生》的剧情就是描述他们的故事，喜欢前作的玩家就更没理由错过这样一款游戏了。

王国之心 梦中诞生	Square Enix	动作角色扮演
PSP キングダム ハーツ バース バイ スリープ		日版
预定2009年	1人	售价未定
对应周边未定		推荐玩家年龄：15岁以上

系列简介

“《王国之心》系列”是SE和迪士尼在2002年的时候共同打造的动作角色扮演大作，在PS2和GBA上都有发布过相关的作品。该系列最大的特点就在于迪士尼的经典卡通人物以及SE的人气角色都会在游戏里纷纷亮相，而游戏里丰富多变而又不失流畅性的战斗系统以及深邃的世界观都博得了玩家的一致好评。该系列推出后在短短的五年时间里便卖出了1100万套的骄人成绩，这使得它成为SE公司继《勇者斗恶龙》和《最终幻想》后的又一主力作品。



以速度取胜的战斗方式

跟其他两位主人公一样，维恩也有属于他的战斗风格，而维恩这个名字在拉丁语就是风的意思，正如其名字一样，维恩有着其余两位主人公无法比拟的速度和敏捷，他的战斗风格自然也是以又快又准的方式为主。另外在这里也出现了新的战斗指令“射击锁定系统”，在战斗的时候长按L和R键就可以锁定敌人，锁定目标后角色就会利用特有的技能对被锁定的所有敌人进行攻击，而且在限定时间内如果锁定目标数能达到最大限度的话，就可以继续追加攻击。



▲大家可以注意到维恩是反手拿武器，风格很像忍者。





◀▼利用新的魔法使敌人处于无重力状态，这样敌人就算解开魔法后也是处于无防备的状态。



▲维恩使用射击锁定系统后就会利用冲刺来攻击敌人。

深入灰姑娘的世界探险

因为某些原因这一次维恩要在灰姑娘的世界里给灰姑娘制作晚礼服，为此他需要在各个场景里搜寻各种制作晚礼服的素材。当然，途中会出现不少的敌人从中作梗，我们的维恩究竟要怎样应付呢？



▲制作晚礼服的第一步首先是要收集素材。



▲途中遭遇到敌人的时候玩家还可以利用场景中的家具进行攻击。



◀历经各种阻扰终于找到素材。

TGS回顾

就在刚结束不久的TGS展会里，我们可以从最新影像里看到玩家控制的角色在空中对键刃使用隔空操作，更令人惊奇的是角色可以使用瞬间移动来攻击敌人，另外影像里有艾克阿和灰姑娘一同出场的镜头，难道维恩在灰姑娘世界的事件也跟艾克阿有关？



©Disney Enterprises, Inc. Developed by SQUARE ENIX

前作UCG评分回顾 游戏名 王国之心Ⅱ最终混合版+ 机种 PS2 评分 26

KINGDOM HEARTS 358/2 Days

スリー ファイブ エイト デイズ オーバー ツー

这款几乎和《王国之心》PSP版同时公布的《王国之心 358/2天》，虽然它的画面比起PSP版略逊一筹，但是这款作品从另外一个特别的角度描述了"王国之心"的世界。游戏的背景发生在《王国之心II》时期，而故事讲述是的罗克萨斯在XIII机关这一年间所发生的事情。由于在《王国之心II》中罗克萨斯登场时已经是他最后一星期的时期，相信这次在《王国之心 358/2天》玩家会体验到完全不同的故事。

另外提起XIII机关，我想只要玩过《王国之心II》的玩家都会对这个神秘而古老的机关记忆犹新吧，这些曾经给《王国之心II》的主角吃过不少苦头的XIII机关成员每一位都是实力出众的高手，而在本作里玩家可以通过和这些机关成员相处来了解他们的身世。

王国之心 358/2天	Square Enix	角色扮演
NDS キングダム ハーツ 358/2 Days		日版
预定2009年2月	1～4人	售价未定
对应任天堂Wi-Fi网络连接		推荐玩家年龄：15岁以上

简单明了的操作

系列中操作简单的优点在《王国之心 358/2天》得到了很好的保留，玩家在战斗里可以用物理和魔法攻击以及卡片效果来打倒敌人然后回收被夺走的心。当然最让人兴奋的莫过与可以和XIII机关的成员一起并肩作战了，在前作里他们是难缠的敌人，在本作则是非常靠的住的同伴，玩家在每次执行任务的时候可以选择自己喜欢的成员来组成搭档。

值得一提的是在该作里除了单人模式外，游戏还支持多人联机来一起执行任务，在这个多人模式里玩家可以选择自己喜欢的角色来跟朋友组队来挑战任务，而且任务的成果也会对单人模式的一些要素产生一定的影响，玩家赶快叫起身边朋友一起来联机吧。



▲在任务里玩家最多可以组成4个人的团体小队。



◀任务结束后系统会根据每个角色对小队的贡献度作一个统计。

在钟楼塔度过的温馨时间

《王国之心II》里有关XIII机关的经典场面之一就是在钟楼吃冰棍那一幕了，这次加上了新的女主人公感觉更像是一群高中生在度过课余时间。









希翁 シオン

希翁和利库的关系是?

虽然是XIII机关的新成员，不过从希翁的反应看来，她似乎以前就认识罗克萨斯和利库。而对于利库提到索拉的事，希翁则是感到非常的惊讶，她不断地向利库质问有关索拉的事情。



作品关键词 XIII机关

在《王国之心II》就存在的神秘机关，里面的成员虽然保持着人的姿态却没有真正的实体。由于他们的"心"并不完整，因此为了创造出真正的完整体，他们必须要得到"王国之心"。该组织的成员一共有13名，有不少成员的身分都很神秘，尤其是一些资历比较老的成员甚至知道键刃的秘密以及过去为了键刃的争夺而爆发了一场战争。

第十四名XIII机关的成员，也是一位使用键刃的使者，虽然不知道自己的真实身分，但却还隐约记得有关索拉（ソラ）的事情。自称自己是一位不可以存在的人，外貌也非常像凯莉（カイリ），她身上充满着不可思议的谜团。



▲作为XIII机关原来没有的第十四位成员，希翁的来历也是一个迷。



▲希翁跟罗克萨斯两个人都是是键刃使者，这会是一个巧合吗?

前作UCG评分回顾 游戏名 王国之心 记忆之链 机种 GBA 评分 26

文 九兵卫　美编 木仙



心灵传说	NBGI	角色扮演
NDS テイルズ オブ ハーツ		日版
预定2008年12月11日	1人	6650日元
对应周边未定		

作为 NBGI 的头号王牌作品，这次的《心灵传说》除了游戏的战斗画面回归到传统的 2D 外，最大的亮点就是把人物造型分成两个版本来制作，不过介于 2D 动画造型和 3D 写实造型之间的区别比较大，制作组也可能考虑到系列的部分老玩家可能无法接受这种写实的新造型。因此本作将会分成两个版本来发售，一种是收录了传统 2D 动画的版本，令外一种就是 3D 写实版本，这种做法可以说在以往的“传说系列”中是从没有过的，不过这两个版本除了过场动画有所区别外，其余的游戏内容都一样，玩家可以根据自己的喜好来选择。

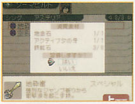

CG版

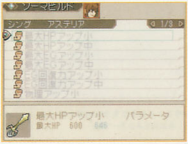

动画版

◀游戏正式发售的时候会分动画和 CG 两个版本，各位玩家玩的时候要注意了。

通过索玛武器习得技能

在本作里，每一个角色都会有自己的专用索玛武器，这种神秘而又特殊的武器可以通过“索玛构造”这个系统来习得技能，玩家只要在游戏流程里得到“索玛之书”后就可以进行技能的学习了。在这个强化系统里，玩家可以让武器学会索玛技能以此来提升攻击力和防御力，除此以外还可以学会各种组合必杀技，不过要学习技能并不是要消费技能点，而是需要特定的道具才可以学会相应的技能，因此大家在冒险的时候要留心道具的收集哦。





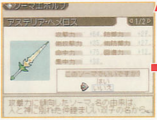
▲随着故事的推进，学习技能所需要的道具会越来越复杂。

▶学会能力技能后，效果会永久生效。

让索玛武器进化

如果需要提升索玛武器的能力，则可以在这个“索玛进化系统”里提升索玛武器的等级。在这个系统里玩家可以选择武器进化的路线，升级后的武器除了能力数值外，外观也会发生很明显的变化。由于不同的路线可以进化成不同的武器，因此玩家在升级武器时最好是衡量一下。







◀选择不同的进化路线后，其最终形态也会有很大的区别。

合体必杀技

本作的战斗非常强调合作攻击，那威力强劲的合体必杀技自然是必不可少，当玩家操纵的角色使用术技满足一定的条件后就可以召唤同伴来发动特殊护援，这时就可以发动华丽而又强劲的必杀技了。



▶使用特殊护援后马上发动合体必杀！

充满谜题和陷阱的迷宫

趣味性十足的迷宫向来是“《传说》系列”的一大特色，这次迷宫的陷阱同样是需要玩家开动脑筋和利用周围的线索来解除。



▶遇到挡路的大岩石可以通过推落上方的岩石来砸碎。

视主人公辛格为对手的少年。在本作中巴雷亚教会是一个遍布世界的大宗教团体，这个团体还有一个属于自己的结晶骑士团，卡奴西德就是该骑士团第十三小队的队长。他是一位讨厌用卑鄙手段，重视公平和情意的少年剑士。虽然只有 16 岁却已经把“索玛”练得炉火纯青，而且很为部下着想，责任心也很强。

声优： 神谷浩史
年龄： 16 岁
身高： 162cm
体重： 48kg



卡奴西德·阿卡幕
Calcedny Arcome

专用索玛 卡奴西德所拥有的专用索玛是巴鲁海特，它是由拥有飞行能力的铠甲和巨剑组成。尤其是他那可以长出类似翅膀的铠甲，从天上降落的时候总是让人联想到天使。

3D版卡奴西德

前作UCG评分回顾　游戏名 无瑕传说　机种 NDS　评分 24

©2008 NBGI

ガンダム VS. ガンダム

在游戏名字中一下子出现三个“高达”，就算不接触系列游戏的玩家也能够从听起来如此别扭的命名方式中看出这款游戏有着明显的炒作意味。如果你是一名老玩家，那么还应该记得系列的前几作是由高达题材游戏的老东家BANDAI与动作游戏天尊CAPCOM合作推出的。尽管CAPCOM在NBGI成立之后退出了游戏的开发，但凭借着NAMCO的技术力支持，游戏的素质却不降反升，日本国内街机版的投币率是相当高的。那么，究竟这一次的高达格斗擂台将会带给我们怎样的惊喜呢？看了下面的报道，你就会知道！

文 炎骑士 美编 心の永恒

机动战士高达 高达对高达	NBGI	动作
PSP 机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム		日版
2008年11月20日	1～4人	4800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄



原汁原味的街机模式

将街机版本毫不缩水地移植到家用主机上，这已经成为系列的传统。系列的前作作为第一款移植到PSP上的作品得到了广大玩家的一致好评，因此我们对这款系列最新作的移植完成度完全不必担心。更何况，除了几乎原封不动地将街机模式搬到PSP上之外，游戏中还会针对掌机的特性加入额外的模式。

对于这款标榜“高达”名字的游戏来说，关卡中将不再对原作故事进行任何形式的重现，而是依托《机动武斗传 G高达》中的“高达格斗大会”进行的一场关公战秦琼式的明星争霸战。进入游戏后，玩家需要按照自己的意愿选出来自各部高达作品中的经典机型，然后便可以展开比赛。

▼ 待出战机型选择完毕之后，接下来就需要从默认的四条路线中选择一条作为自己的攻关路线。不同路线中的敌人可是完全不一样的哦！





▲ 根据自己的喜好选择各种机体，来自各款作品中的强力机型都可以为我所用。由于游戏的系统延续了系列的传统，因此老玩家可以迅速上手。当然，即便是第一次接触这款游戏，也可以很快适应简明的选择界面。

令游戏乐趣大增的联机对战



活用了PSP的联机通信机能令游戏的乐趣大幅提升。玩家只需要在进入游戏前打开PSP机身上的无线通信开关，然后即可进入联机模式。联机模式下的游戏主要分为两种玩法，其一是协力对抗CPU作战；其二则是玩家之间的对抗。不仅如此，在进入联机模式后，我们还可以按照自己的意愿对诸如伤害值、喷射值以及游戏难度等参数进行调整。总之，一切都是围绕着让玩家玩的尽兴为前提的。

鉴赏模式



相比街机版来说，PSP版还加入了旨在提高玩家收集欲望的鉴赏模式。在进入这个模式后，我们可以随意查看之前的战绩、得分排名。此外，在战斗中获得的评价也会被收入这个模式中，在战斗中获得高评价后可以得到体现等级的徽章，这一点同样可以查看。不仅如此，游戏中还有大段的影像片段，玩家也可在此模式下反复欣赏这些素质不俗的影像片段。

恶魔高达登场决定！



了解高达系列作品的朋友应该都知道，出自《G高达》的恶魔高达可谓史上体积最大的高达型机器人。凭借感染DG细胞而获得的自我修复、自我增殖能力，恶魔高达拥有了极为恐怖的破坏力和再生能力。当然，如果这一点在游戏中得到再现，那么它势必会成为最令玩家头痛的敌人。那么，这个体型庞大的钢铁怪兽究竟会在游戏中有什么样的表现呢？恐怕只有等到游戏发售后才能见分晓了。

前作UCG评分回顾 游戏名 机动战士高达SEED 连合对扎夫特 携带版 机种 PSP 评分 23

©创通・サンライズ・毎日放送

栏目主持 晴天

新作短波 FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩



自从十月底众多新作拉开年末商战的序幕后，家用机大作频频出击的同时，各大游戏厂商的掌机游戏同样也有倾巢而出的趋势，所以"新作短波"有限的页数又向晴天发出了新的挑战，如何将更多优秀游戏的最新信息传递给各位读者大人也成为了目前最大的难题。本次的短波介绍的游戏都不约而同地来自掌机，不知道有多少玩家已经在享受新型掌机所带来的全新乐趣了呢？

七龙战记



NDS ■セブンスドラゴン ■日版
角色扮演 ■SEGA ■预定 2009 年春发售

［文：纱迦］

世界树迷宫的强化版

在 TGS 召开之前，SEGA 在官网就为本作搞了个神秘兮兮的新作公布倒计时活动，而现在我们也终于知道这款游戏的特别之处正是实力派的制作阵容。游戏监督是以《世界树迷宫》系列而闻名的新纳一哉，制作人是《梦幻之星》之母小玉理惠子，音乐是由古代佑三负责，人设是新锐插画家モタ。游戏的故事讲述幻想世界伊甸因为来历不明的七只飞龙而陷入危机，人类为了生存而组成讨伐队，誓要将恶龙杀光。

冒险舞台

游戏的故事发生在幻想世界伊甸，这个世界存在着好几个大陆，还有很多岛屿，此外人类世界也分为好几个国家。游戏开始的地方是卡赞共和国（カザン），这个国家历史不长，不过因为有很多冒险者在此聚会，因此十分热闹。而游戏的目的尽管是打倒龙，但游戏内容并不是只有这么多。游戏中同样准备了大量要素，玩家可以以工会身分接受各种任务，完成之后可以获得各种对未来有帮助的奖励。



冒险者

要与龙对抗的是被称为冒险者（ハントマン）的勇士。玩家将把他们组成一个工会，征集各种各样的冒险者，展开杀龙之旅。游戏中共有 7 种职业，每个职业又有 4 种造型。职业不同，性能理所当然地也有不同。玩家还可以自由创造自己的角色。一次派出去冒险的人数最多为 4 人，因此挑选什么人组成队伍很关键。在战斗画面中采用的是迷你造型的角色，不过战斗特效还是很华丽的。



恶之花

这种名为芙洛瓦罗的花生长在被龙占领的大地上，可以视为龙的象征。任何生命都会因为一种花而死亡，并变成结晶。如果恶之花开遍整个伊甸，世界就会毁灭了。游戏引入了即时制，游戏时下屏会显示恶之花的繁殖情况，它代表着人类和龙的力量对比。也就是说，玩家如果像玩普通角色扮演游戏那样慢吞吞的话，很有可能就会导致 GAME OVER。



仙境传说DS

NDS ■ラグナロクオンライン DS ■日版
角色扮演 ■GungHo Works ■预定 2008 年 12 月 18 日发售

电脑人气网游转战掌机平台

［文：晴天］

虽然本作的网络版在国内的运营情况并不算好，但是在日本 250 万的注册会员数量仍然让本作稳坐"最受欢迎网络游戏"的宝座。要说到本作的魅力之处，可爱逗趣的 2D 人物和多彩的换装道具自然是吸引人的主要因素，而现在即使你从来没有玩过网络版，通过 NDS 的无线联机功能，你也可以和好友共同在和网络版相同的世界中冒险，甚至还有原创的故事模式等待着你去体验哦。

原创的主人公们



艾雷斯 职业 新手

本作的主人公，由于可以在游戏初期根据玩家的喜好进行转职，所以是蕴藏着无限可能性的强力角色。根据队伍中其他成员的战斗特色"扬长避短"是玩家培养他时需要首先考虑的。

谢拉 职业 萨满

本作的女主人公，擅长回复和攻击魔法，因此根据敌人的属性弱点来强化她的魔法能力不但能够提高战斗效率，也能最大限度地保证我方其他队员的安全。



路西法 职业 剑士

骑士团中的一名剑士，可以装备单手剑和盾牌进行战斗，不但攻守能力平衡，在掌握了高级的攻击和回复技能后，利用 HP 高的优势可以有效保护后方队员的安全。

利希尔 职业 魔法师

独自冒险的魔法少女，虽然能够掌握各种高级的属性魔法，但 HP 和防御力低的弱点却让她在战斗中显得不堪一击，所以只有我方小心保护才能发挥出强大的实力。

维泽鲁克 职业 盗贼

担任骆驼商队队长的青年男子，物理攻击速度和回避率在队伍中首屈一指，而且还能使用特技从敌人处偷盗物品，以及隐身躲避敌人的追击。

爽快的战斗

和网络版使用鼠标操作不同的是，NDS 版锁定敌人、普通攻击、使用技能等操作都可以使用触控笔来完成，并且在实际战斗中比按键操作更加快捷方便。

实用的快捷栏

玩家可以将自己经常使用的技能或道具放在画面右上方的快捷栏里，通过触控笔点击对应的图标就能快速使用。快捷栏最多可以保存 3 组，也就是 12 个快捷使用方式。

三段调节的可视范围

点击画面左下方的"摄影机"图标可以在近、中、远三个可视范围中进行切换，例如在和敌人战斗时可以拉近距离更准确地使用攻击指令，在地图探索时拉远距离以便发现隐藏在某些角落的宝箱。



技能的发动方法

第一步：观察

选择使用的技能后会在上屏幕显示发动技能所需要进行的触控笔操作。



第二步：按部就班

锁定敌人后按照提示划出特定的轨迹就能使用强力技能给予对手极大的伤害。



作战方针

在战斗中玩家可以给自动战斗的队员下达"作战方针"来更有效地组织进攻，而点击"お任せ"还可以切换操作的队员。



超级装备的天堂

随着剧情的发展，当游戏中出现名为"蜃气楼之塔"的迷宫后就可以使用无线联机功能和好友一起挑战这里了。整个迷宫不但高达 50 层，而且每次进入都会随机生成地图，即便是多次探索也不会觉得枯燥，消灭掉其中的强力敌人更是有可能掉落故事模式中无法得到的珍贵装备。另外在最多支持三人挑战的联机模式中，除了主人公的名字和职业会根据玩家在故事模式中的选择无法更改外，性别和服装都是可以自定义的。



PSP | 义无反顾 | 2009 年春发售 游戏中玩家需要操作忍者并利用它的分身能力来突破每个楼层的关卡，由于每一楼层都有行动和分身次数的限制，所以更像是一款解谜游戏，到达特定的楼层还有魄力十足的 BOSS 战，绝对是谋杀玩家时间和脑细胞的另类作品。

安妮的工作室 赛拉岛的炼金术士

NDS 角色扮演 ■アニーのアトリエ セラ島の炼金术士 ■日版 ■Gust ■预定 2009 年冬发售

麻雀变凤凰的爆笑童话

上次为大家介绍了本作故事的背景和流程的进行方式后，官方近期又厚道地放出了同伴和探索系统的详细资料，从目前公开的人设图来看，由于是采用了和《莉兹工作室》一样的画师和狸ナオ，所以风格上同样是走俏皮可爱路线。但目前比较令晴天费解的还是游戏预定的发售日，居然这么早就开始做宣传了，难道 Gust 正在秘密制作其他主机平台上的"《工作室》系列"新作吗？虽然只是个人的臆测，不过总是要期待一下嘛（笑）。

［文：晴天］

有效率地采取素材

在游戏的过程中，我们会在工会中接到各种各样的调合任务，而要得到这些道具，除了寻找对应的配方书，收集素材的乐趣也一直是系列最大的特色之一。一开始我们能够探索的地点非常有限，必须多跟城镇中的居民对话才能获得新地点的情报，这样返回大地图就能前往新的迷宫采集素材了。





◀标记为"？"的地点就是采集点，调查后就能获得素材。

▲同一个采集点能够获得几种不同的素材应该是系列玩家再熟悉不过的设定了。

▼同一名角色在前后排所能使用的技能也是不同的，由此可以衍生出很多种战术。



战斗的精髓

在迷宫中探索难免会有敌人出来捣乱，不过有了同伴的保护，脆弱的安妮就不再很容易被打倒了。本作的战斗在保持回合制的基础上加入了前后排的概念，一般来说，前排同伴攻击敌人时的命中率和伤害都会比较高，但也更容易受到敌人的攻击。



◀将 HP 和防御力高的同伴放在前排就能形成有效的屏障。

和安妮一起冒险的同伴



吉尔贝鲁特·哈雷斯

声 小杉十郎太

在冒险公会工作的青年，虽然在冒险者之间流传着名为"吉尔贝鲁特传说"的英雄事迹，不过谁也不知道故事的真实性有多大，但看他使用大剑的样子，应该会是比较厉害的角色吧。

洁丽雅·库拉特

声 あきやまかおる

维持赛拉岛治安的骑士团中的一名少女，虽然被称为枪术天才，不过有点天然呆的她却经常做出一些让人匪夷所思的举动，很难让人把她和"强大"两个字联系在一起。



盖尔·尤古拉尔德

声 坂口大助

为了倡导"机械文明"而来到岛上的异国发明家，个性比较散漫，经常由于发明事故而将安妮卷入一场场难以平息的风波中。

菲兹·艾贝尔琳

声 小暮英麻

在赛拉岛的饭馆中工作的少女，一直很仰慕使用炼金术让饭馆生意大大好转的安妮，除此之外对其他人都表现得十分冷淡。

谬·修里克

声 白岛哲

因为某种原因而独自旅行，来到赛拉岛后便昏迷过去的少年，或许是由于安妮在他最危难的时候给予了帮助，所以他发誓一定要报答安妮的恩情。

喧哗番长3 全国制霸

PSP 动作 ■喧哗番长 3 全国制霸 ■日版 ■Spike ■预定 2008 年 11 月 27 日发售

创造属于你的暴力美学

［文：晴天］

当各位读者大人拿到本期杂志的时候，离游戏发售估计还有一周不到的时间了。现在就让我们一起再对游戏的系统进行一次总复习，看看在这个崇尚"自由"的世界中我们究竟有什么事情可以做，能够闯出怎样一片新天地。当然最重要的还是不要忘记在现实中一定要做一个诚实乖巧的好孩子哦。

扮酷的学问

游戏中玩家可以在商店里购买到包括衣服、鞋子在内等日常生活中打扮自己的道具，所以在成为一方霸主之前将自己打扮得个性一点也是很有必要的。为了照顾不想费脑筋去想的玩家，游戏也提供了自动换装的设定，只需按下□键甚至会出现完全超出你想像的"另类"酷哥。



◀主角一共有八个部位可以让玩家自由的换装。



▲老实说这个面具让人感觉有点寒……

店铺推荐

由于游戏涉及到了日本 47 个县市，所以要在这些地方买到适合自己的换装道具也是很费神的一件事情，不如先看看下面这些店铺的东西是否合你意吧！



师傅理发的技艺非常高超，只要支付一定的金钱瞬间就能改变玩家的发型，甚至还有各种风情的帽子出售，真是很有商业头脑啊！

专门贩卖土特产的店铺，除了便当、茶叶等小玩意，一把木刀居然要卖 6000，难道其中隐藏着什么不可告人的秘密？



系列作品中都会登场食品店，除了时下年轻人比较喜欢的批萨，传统的日式便当在这里也能找到。当然千万不要忘了吃下它们后主人公的能力也会得到增长哦。





贩卖流行服饰的人气商店，要想走到潮流的最尖端，把商店里所有的服装都买下来应该是个不错的主意。

无处不在的帮手

游戏中每击败一个地区的不良少年首领，他们就会成为玩家的"小弟"，如果下次再遇到和别人火拼，玩家则可以使用手机把他们叫出来帮忙。虽然以多胜少的确有点不太光彩，不过为了达成我们"以暴制暴"的目的，也管不了那么多江湖道义了。



◀虽然是小弟，不过战斗起来的凶狠程度绝对不比当时挑战他的时候差。

NDS | 超时空之钥 | 2008 年 11 月 20 日发售

游戏中可以获得名为"宝の地图"的特殊道具来确认某些场景中没有宝箱显示，但通过调查能够获得物品的地点；游戏的资料库也更加完善，不但收录了怪物的基本资料，道具以及获得的方式也有明确的解说。

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

栏目主持 多边形



套用一句很俗的话："这是一个最好的时代，这是一个最坏的时代。"好的是，有这么多优秀的游戏可以让我们玩，玩家不就是盼的这个么？坏的是，好玩的游戏太多了，怎么玩得过来嘛？

编辑部截稿前最热门对战游戏竟然是《COD5》中的"纳粹丧尸"，四人小队被围困在一间废墟内拼死顽抗，这款有些"粗糙"的"迷你游戏"竟然有让人欲罢不能的神奇魅力。更使得大家对《求生之路》更加期待，那边丧尸更多，场景更大，武器更强，机能的进化让丧尸也随之更为凶猛，《生化危机》里面丧尸步履蹒跚的时代已经一去不复返了！

黄金珍藏 ×4　热血推荐 ×3

机车风暴 太平洋裂谷



推荐玩家人群

●对前作就特别钟情的玩家。●越野赛车游戏爱好者。●喜欢摇滚乐的玩家。

黄金珍藏　总分 28

■越玩越觉得好玩的实力派作品。

ACE 飞行员

制作小组用他们非凡的想象力和制作实力向我们呈现出一个与众不同的越野赛车新王牌作品。游戏以多种地貌展现出丰富的游戏场景光看着就让人格外投入。无比流畅的画面，强到令人畏惧的AI对手，高度随机的比赛过程，表现得更加细腻的物理碰撞效果……优点不胜枚举。国内进行网战也非常畅顺。

Gouki

这是对传统赛车游戏已经失去兴趣的玩家都希望看到的那种游戏，拥有强烈的速度感，酷劲十足的赛车，让人心生向往的美丽得犹如幻境般的未知小岛、诱惑与危险并存的越野赛道、没有规则惟胜利至上的原始法则，不再是循规蹈矩的柏油路面……玩这款游戏，心也会随之狂野，还有对不可预知的无限向往。

纱迦

游戏做出了和同类游戏完全不同的风格，出色的画面、简洁的操作加上碰撞之后的夸张演出，令很少玩赛车游戏的人也跃跃欲试。游戏只有16条赛道，但复杂程度远胜其他游戏，加上天色等变化后更是夸张。网战部分也做得非常好，不但全球服务器任选，而且极其流畅，令人有一再挑战的冲动。

■PS3■BD-ROM■SCEE■MotorStorm：Pacific Rift■竞速■2008年10月28日■1～4人■无对应周边

使命召唤 战火世界



推荐玩家人群

●主视角射击游戏玩家。●对二战感兴趣的玩家。●痴迷于前作网战部分的玩家

黄金珍藏　总分 27

■用最好的方式向二战游戏说再见。

Gouki

我们把德军逼到一个小巷子里，然后雷扎诺夫队长让我做出选择，是让德国佬死的痛快还是死的痛苦？队友们纷纷收起枪，举起了燃烧瓶，我也拿起燃烧瓶，朝那群德国鬼子扔了过去……战争实在是太坏了，但能够以这样震撼人心的方式，将红旗插在柏林国会大厦的圆顶上，作为玩家也没有什么遗憾的了。

十六夜

游戏更强调了战争的残酷性：丛林战、坑道站以及巷战，随时都有可能出现的敌人让你一直紧绷着神经。基于同一引擎，本作与《COD4》差别很小，不过同伴的AI略低，而且任务提示不够详细，只有留意战斗时的对话才能明确具体任务。通关之后的纳粹丧尸非常好玩且相当有挑战性。

纱迦

由于题材变为二战的关系，游戏的单机部分比4代还要紧张激烈得多，出色的画面加上强劲的音效令人有身在战场的错觉。多人在线部分的感觉和4代如出一辙，往好里说是系统越来越成熟，往差里说是新鲜感严重不足。不过有一点是可以确定的——喜欢4代的玩家绝对不要错过！

■PS3/X360■BD/DVD-ROM■Activision■Call of Duty：World at War■主视角射击■2008年11月11日■1～2人■无对应周边

小小大星球



推荐玩家人群

●各年龄段的平台动作爱好者。●喜欢多人同乐的玩家。●拥有PS3却觉得没什么游戏可玩的人。

黄金珍藏　总分 27

■在这里实现你的小小大梦想。

ACE 飞行员

这款游戏只有你亲自玩过几关后才能体验到它其中蕴含的强大魅力。高度强调的与玩家的互动概念确实彻底贯彻到游戏的许多细节上，因此会让你产生发自内心的喜悦。小小的一个关卡中隐藏了很多小秘密，值得玩家反复去探索，每次发现都让你如获至宝。如果和朋友进行联机游戏那更是笑料倍增。

火云

制作小组为我们构建了一个无所不能的世界，玩家可以在游戏中肆意地发挥自己的想象力，虽然只有简单的跳跃和拉拽等动作，但是却可以通过关卡设计实现一些不可思议的创意。懒得费脑子的玩家也可以上网玩别人做好的或内置的官方关卡。详细的创建关卡教学让没有基础的玩家也能轻松上手。

胜负师

当我花了几个小时，认认真真地看完中文语音的关卡制作教程，就已惊得合不拢嘴。再以二人合作玩上几个只能称之为范例的故事模式关卡后，对制作这款"小游戏"的40人团队更是佩服得五体投地。天赋、想像力、才能，都可以在这里施展，哪怕只是分享别人的作品，也有近乎无穷的乐趣。

■PS3■BD-ROM■SCE■Little Big Planet■平台动作■2008年11月4日■1～4人■对应PLAYSTATION Eye

---

抵抗 2



推荐玩家人群

●喜欢大场面的射击游戏爱好者。●对科幻和军事有兴趣的PS3玩家。●重视网战胜过单机的玩家。

黄金珍藏　总分 27

■满足1～60人的全部需要！

ACE 飞行员

相对前作，本作在各方面都取得了长足的进步，最令人佩服的突破就是游戏战斗的过程中变得更加艰险，更加富有战术性和挑战性，这使得游戏在难度上也提供了一个档次。多个精彩BOSS战的引入让玩家有更强烈的参与感。游戏在网络对战方面的也让更多玩家找到了全新的乐趣。

多边形

几乎是PS3上一枝独秀的主视点射击大作，各个方面都在前作的基础上有了大幅度进化。多达8人的合作模式和最多60人的网络大战更是让人欲罢不能。敌兵的AI设定也很讨巧，而超巨大的BOSS更是魄力十足。不过故事情节方面依然显得了无生趣，但游戏本身的乐趣足以弥补。

纱迦

单机模式的画面谈不上顶级，但气氛营造得不错，大规模会战的场景令人难忘，众多巨型BOSS也给人留下了深刻的印象。八人合作的模式颇为有趣，耐玩性一流，不过感觉游戏元素还能再丰富一点儿。网络对战支持最高60人的混战，而且非常流畅，给玩家带来前所未有的感受。

■PS3■BD-ROM■SCEA■Resistance 2■主视角射击■2008年11月4日■1～4人■无对应周边

评分规则说明 满分为30分。30～27分为"黄金珍藏"级别；26～24为"热血推荐"级别；"热血推荐"以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

乐克乐克 2



推荐玩家人群

●玩过前作的玩家。●喜欢可爱风格的玩家。●想讨女孩子欢心的玩家。

热血推荐 总分 24

■PSP女性玩家杀手第2弹参上。

多边形

前作以清新可爱的游戏风格吸引了不少女性玩家的注意，而续作同样也保持了这个风格。粗看上去似乎与前作没有什么区别，但细心深入之后就发现游戏新增的要素还是蛮多的，游戏方式也多了很多变化，感觉类似前作的“完全版”。关卡中隐藏要素的完美收集依然是达人挑战的话题。

火云

前作中后期缺乏变化的缺点在本作中得到了改善，游戏的关卡和玩法更加丰富，乐克乐克们也掌握了新的本领，游戏的场景明显增多，而且环境也有了更多变化。新加入的音乐迷你游戏有些过于牵强。总体上讲游戏还是继承了一代简单容易上手的优点，但是依然很难吸引玩家长时间投入到游戏中。

玛娜

毫无疑问，本作仍会继承“女性杀手”的称号，可爱的乐克乐克配合童声歌曲有着绝对的杀伤力。游戏的玩法和前作一样，不过内容丰富度大为提高，除了增加了一些新要素和新敌人之，关卡的数量及形式也更为丰富多彩。游戏中还出现了全新的迷你音乐游戏，对降低连续游戏的枯燥感有一定作用。

■PSP■UMD■SCE■LocoRoco 2■平台动作■2008年12月4日■1人■无对应周边

女神侧神像 负罪者



推荐玩家人群

●“《女神侧身像》系列”FANS。●对北欧神话故事感兴趣的玩家。●喜欢策略游戏的玩家。

热血推荐 总分 24

■《女神侧身像》的阴暗面。

玛娜

以“向女武神复仇而牺牲同伴”作为游戏主题是一次很好的尝试，玩家可以切身体验到在强大敌人前的无力感与亲手葬送同伴的痛苦，究竟是选择牺牲同伴还是其他道路是对玩家的一次考验。剧情和系统结合得也相当完美，惟一让人觉得不合理的地方可能就是主角的过分偏执可能会让玩家失去认同感。

九兵卫

本作保留了系列的一贯风格，通过三条路线的不同视点我们会很容易被游戏那略带伤感的剧情所感染。战斗时的移动部分做成了策略游戏的系统虽然会让人有点不适应，但玩多了还是会发现可研究的空间很大。本作的遗憾是没有将城镇完整地做出来，用酒馆的谣言来讲述故事背景感觉有点单薄。

晴天

战斗中通过玩家所处的位置来发动连携攻击很好地还原了初代战斗的爽快感，尤其是为了追求高评价，蹂躏敌人的快感也有了明显提升。和系列前两部作品相比，游戏在出场人物和剧情上都有明显的缩水，不过颇有诚意的三个结局和充满挑战的“红莲迷宫”还是在一定程度上保证了游戏内容的丰富程度。

■NDS■卡片■Square Enix■ヴァルキリープロファイル 咎を背負う者■策略角色扮演■2008年11月1日■1人■无对应周边

星之卡比 极端超华丽



推荐玩家人群

●“《星之卡比》系列”老玩家。●喜欢可爱风格的玩家。●女性玩家。

热血推荐 总分 24

■“《星之卡比》系列”最风趣的一作。

九兵卫

SFC上的原作是我本人最喜欢的一作《星之卡比》。游戏的最大特点就在于卡比除了吸收敌人的能力之外，还能召唤出各种各样的同伴。有时就算你站在原地，光是看看同伴们那滑稽可爱的动作就会让你忍俊不禁了。此外，这次的复刻版还新增了一些新的模式与迷你游戏，也更加适合同乐了。

多边形

虽然只是一款重制版游戏，不过相信还是有很多玩家会把它当作新作来玩，毕竟玩过当年SFC版的玩家并不多。游戏操作简单易上手，玩家很快就能溶入可爱的卡比世界，同时收集要素也很考验玩家的水平。新增的模式与要素中，多人联机部分是一大亮点，这在以前的卡比游戏中是从来没有过的。

玛娜

作为一款重制游戏，本作的素质还是很让人满意的。游戏的操作简单体贴，很快就能让玩家进入状态，收集宝箱令人欲罢不能，追加的几个新迷你游戏、原创舞台和隐藏剧情也非常厚道，另外还加入了全新的华丽动画。游戏的联机模式更是一大亮点，一卡支持多人游玩使其成为了多人游戏的圣品。

■NDS■卡片■Nintendo■星のカービィ ウルトラスーパーデラックス■动作■2008年11月6日■1人■无对应周边

007 大破量子危机



推荐玩家人群

●主视点射击游戏玩家。●007的FANS。●玩过《COD4》的玩家。

总分 22

■看完电影再来游戏里打个够

Gouki

采用《使命召唤4》引擎制作的本作在各方面的表现都十分成熟，关卡的设计也有让人眼前一亮的地方，原创的故事横跨两部电影作品，让玩家既有投入感，也不用担心会被游戏剧透。迷你游戏以及QTE部分为游戏增添了许多乐趣，作为一款应景的电影改编游戏，游戏的素质可以说令人满意。

多边形

作为一款热门电影的应景之作，游戏本身还算制作得比较考究。采用“COD4”引擎可以保证游戏画面与操作手感方面有着一定水准的保证，并且游戏对武器方面的刻画也比较出彩。游戏内容涵盖了两部007电影的内容，不过虽然整个游戏让你“邦德感”十足，但是流程还是显得有些太短。

火云

虽然游戏和电影采用了同一个故事背景，并且出现了大量电影中的场景，但是其实与电影互动的部分并不多，演出效果与电影相比也逊色不少。不过好在有《COD4》出色的引擎底子在，游戏的素质还是有一定保证的，画面相比起来也有一定的进步。不过游戏没有将电影的精髓表现出来比较遗憾。

■多机种■BD/DVD-ROM■Activision■007: Quantum of Solace■动作射击■2008年11月4日■1人■无对应周边

思乡之风



推荐玩家人群

●角色扮演游戏爱好者。●喜欢怀旧风格游戏的人。●对飞空艇战斗感兴趣的玩家。

总分 22

■怀旧之风。

九兵卫

游戏的风格非常怀旧，剧情和人物的设置会让玩家时刻关心着故事的发展与动向。本作技能成长和委托任务比较耐玩，思路清晰的空中与地面战斗也做得非常有特色。游戏比较奇怪的一点是有时在接受委托的状态下无法触发主线的剧情，这会让一些没有得到提示的玩家陷入不知往哪走的尴尬局面。

卡伦

正如游戏的名字一样，游戏充满一种怀古的气氛。游戏系统做得很体贴，就连要去哪里要做什么，同伴都会给出相应的贴士，技能的成长和分支任务也让游戏变得更加充实。惟一让人不满的就是在每次战斗发动技能时需要打开一层又一层的菜单。除了这个小缺陷外游戏还是做得相当不错。

晴天

游戏在迷宫设计和风土人情的刻画上还是有不少可取之处，玩起来不会有重复的感觉。战斗系统采用了传统的回合制，整体难度偏低，所以新玩家也可以轻松上手。游戏的一大特色是可以对自己的飞船进行改造，以便在战斗中发挥更大的性能，而数量庞大的收集品也能满足很多玩家的收集欲望。

■NDS■卡片■Tecmo■ノスタルジオの风■角色扮演■2008年11月11日■1人■无对应周边

摔角天使 生存者2



推荐玩家人群

●对日式美少女有兴趣的人。●卡片或模拟游戏爱好者。●声优（尤其是女性声优）控。

总分 **22**

■对声优控一击必杀。

九兵卫

游戏平时以模拟经营的方式进行，以扩大会社影响为目的。对于选手们的培养则又是模拟育成的玩法，等到了对战时又变成了卡片游戏。三种主要的玩法相互嵌套，使得游戏的乐趣大为提升。不过对于新手而言，游戏中的提示过少，初玩的时候肯定会有很多不明白的东西，影响其坚持玩下去的动力。

十六夜

游戏的女性声优阵容强大得令人发指，人物设定方面也很强大，很多知名画师都为其献艺。游戏连手机版的角色都收录进来，使得总人数超过了120人，原画收集的工程也越发艰巨。游戏的系统有了明显的进步，增加了很多照顾玩家的体贴设定。但对于初学者来说，游戏的系统还是过于晦涩了。

纱迦

和一代比进步非常明显：读盘速度和电脑思考速度加快，很多繁文缛节都可以略过，选手相关的事件大大增加，增加年代和难度的选择……这些都让游戏的流畅度进一步提升。前作的声优阵容就已经很强大了，本作则是更加夸张，几乎将所有一线女性声优一网打尽。可以使用手机版角色也很赞。

■PS2■DVD-ROM■Tryfirst■レッスルエンジェルス サバイバー2■模拟经营■2008年11月6日■1人■无对应周边

阿瓦隆代码



推荐玩家人群

●角色扮演游戏爱好者。●喜欢幻想世界的玩家。●有收集癖好的玩家。

总分 **21**

■用“代码”改变世界。

九兵卫

作为一款创意制作，游戏的最大乐趣就在于我们可以通过组合各种“代码”来改变敌人的弱点并强化自身的武器，这点玩起来倒是感觉比较新鲜，不过因为操作“预言书”过于频繁，让游戏的过程显得不够流畅。此外，任务制的战斗虽然显得很耐玩，但是本作过长的流程还是会让人感到有点枯燥。

卡伦

游戏最大的特色就是可以调查几乎所有生物的构造，然后利用预言书来改写对方属性，这使得游戏可以衍生出各种奇特的玩法。虽然玩家要理解这种游戏方式需要些时间，但上手后你就会马上感觉到这款游戏的魅力。而游戏的缺点就是预言书的操作不太合理，需要经常把书翻来覆去。

晴天

游戏最大的乐趣就是可以从几乎你所能接触到的一切事物中收集各种各样的代码来组合装备和物品，配合略带一定动作要素的战斗和解谜系统，玩起来既流畅又有趣。随着代码收集数量的增加，预言书升级后玩家发挥的空间也会大大增加，当然如果能将手动寻找代码的方式做得更方便一点，那就更完美了。

■NDS■卡片■MMV■アヴァロンコード■角色扮演■2008年11月1日■1人■无对应周边

龙珠Z 无限世界



推荐玩家人群

●龙珠饭。●动漫游戏爱好者。●格斗游戏玩家。

总分 **21**

■PS2平台的《龙珠》收官之作。

九兵卫

本作是“《龙珠》系列”在PS2平台上最后的收官之作，因此游戏汇集了之前很多作品的元素和优点，参战人数也达到了史上最多。除了正统的格斗模式，游戏中还包含了“区域探险”以及“战斗任务”等其他有趣的模式，我们可以通过这些关卡更透彻地对原作中的世界与故事有一个全面的了解。

晴天

游戏单人模式的内容更加充实，玩家不但可以在忠实还原漫画的世界中自由探索，还能接受各种地图和战斗任务来夺取传说中的“龙珠”。各个经典角色的招式演出效果更加华丽也是游戏的一大看点，而且游戏中还专门设计了特有的模式来带领FANS回味漫画中经典战斗场面的热血感觉。

火云

“《龙珠Z》系列”的出场人物呈逐年递增之势，本作可使用的角色更是超过了120人之多，即使在原著中只有几局台词的角色也被收录到了游戏中，也许只有龙珠真饭才能将他们的名字全部叫上来。除了增加了战斗时的速度与爽快感之外，本作的故事模式也是一大亮点，颇有些动作游戏的感觉。

■PS2■DVD-ROM■Atari/NBGI■Dragon Ball Z：Infinite World■格斗■2008年11月4日■1～2人■无对应周边

快乐舞动



推荐玩家人群

●音乐游戏爱好者。●渴望讨好女朋友的宅男。●想要运动一下的人。

总分 **20**

■赠送女友的绝佳礼物。

炎骑士

一看到这个游戏就想起了同社的《偶像大师》，不过游戏方式还是有所不同。跟随音乐节拍挥动手柄的玩法不仅让玩家的代入感大幅度增加，还可以起到明显的减肥功效，这是游戏本身的成功之处游戏中大量存在的道具使得耐玩度直线提升，可惜的是收录曲目数量实在太少！

玛娜

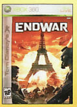
Wii确实很适合玩这种类型的游戏，游戏本身比较取巧，萌萌的主角对男玩家有一定吸引力，加入了换装系统后女玩家也很容易就会对其产生好感，再加上选曲为流行乐，任何人都可以轻松投入。不过游戏中部分动作判定不太准确，运动量相比同期的另两款舞蹈游戏也太小了点，难以让人尽兴。

纱迦

虽然是借鉴了《偶像大师》中的人物建模，但这种卖萌的做法对热恋中的少男少女的确有着不小的杀伤力。丰富的游戏模式和多种多样的隐藏道具也使得游戏本身的耐玩度直线上升。游戏中存在的最大问题就是对个别动作判定的误差较为严重，有的时候严重影响游戏玩家的游戏心情。

■Wii■DVD-ROM■NBGI■Happy Dance Collection■音乐■2008年10月23日■1～2人■无对应周边

末日战争



推荐玩家人群

●想过司令官瘾的玩家。●汤姆·克兰西的粉丝。●英语好的玩家。

总分 **19**

■号令天下，莫敢不从。

ACE飞行员

游戏方式很有新意，语音控制对英语的要求也不算高，高中英语水平即可应付。但游戏内容实在太匮乏了，三条游戏线路几乎没有什么区别，而仅仅指挥部队也让游戏重复感太多，翻来倒去就是那些东西。故事模式中的所谓“故事”也纯属白开水，毫无存在感，这“汤姆·克兰西”的冠名实在是忽悠。

丁丁

这款游戏和一般的即时战略游戏有一定区别，它不要求你经营建造基地，而是直接领着你的军团进行小规模的战术对抗。作为一款针对家用机的即时战略游戏，语音操纵实际使用还是有简化和限制过多的嫌疑。你仍然得配合手柄来下一些复杂的指令。对于中国玩家来说语音指令的意义也不大。

多边形

原以为本作是款纯正的即时战略游戏，没想到一上来就可以直接开打了。玩家需要做的只是使用语音对部队下达指令，整体而言，经过训练关之后，游戏对语音的识别率还是不错的。不过游戏的故事情节几乎不存在，冠以“汤姆·克兰西”的名号实在是名不副实，游戏方式的单调是其致命弱点。

■多机种■BD/DVD-ROM■Ubisoft■Tom Clancy's End War■即时战略■2008年11月4日■1人■无对应周边



文 炎骑士 美编 木仙

年末游戏总动员
——今冬游戏狂潮之玩家消费指南

年末游戏狂潮再度降临，我们如何应对？是小心翼翼如涉雷池一般谨慎挑选，还是作囫囵吞枣状敞开口袋照单全收？且慢！我辈游戏人，且能在遇大事时如此迷糊？不论是选择游戏，还是购入主机，我们自然都要作个明白人。毕竟口袋里的钱是辛辛苦苦积攒下来的，当然不能随便挥霍。如果你还在为到底该加入哪个主机阵营、如何选购游戏而烦恼，那么不妨先仔细阅读下面的这堆文字吧。

无双众的节日

高达无双2

PS3/X360/PS2 | 动作

预定 2008 年 12 月 18 日发售



有了开发前一作的经验，新的游戏将无双与高达这两个元素真正结合到了一起。而更为华丽的游戏画面和超越上一作的爽快感自然也成为了二代的亮点。相比有着“披着高达外衣的武将”之称的前作，新游戏针对 MS 作战的特点进行了一定程度的修正，这似乎意味着高达原作中占主导地位的射击战将在二代中有更多的表现。

爆裂攻击

在新的游戏中，玩家可以通过按住普通攻击键来实现蓄力，在经过一段时间的蓄力之后，MS 的攻击方式就会变成破坏力更大的蓄力攻击。当然，这种攻击方式针对《无双》游戏中常见的铺天盖地的敌人是不会起到很大作用的，而是专门为了对付体积较大的敌人而加入的全新系统。



新增作品

新的游戏中加入新的作品，这显然是理所应当的。事实上，二代中除了保留前作收录的高达系列作品之外，还增加了《机动战士高达 SEED DESTINY》、《机动战士 V 高达》和《机动战士高达 F91》中的剧本和机体，这显然意味着耐玩度的大幅提升。

无双大蛇 魔王再临

PSP | 动作

预定 2008 年 11 月 27 日发售

真·三国无双 联合突袭

PSP | 动作

预定 2008 年冬季发售

随时随地都能玩的无双



既然去年移植到 PSP 平台上的系列前作曾经广受好评，那么将这款已经登陆 PS2 和 X360 的续作放到 PSP 上翻炒一遍自然也是理所应当的事了。老玩家们可以想像，有了前作的移植经验，这款续作的移植水准自然也将得到保证。虽然游戏本身将避免不了有一定程度的缩水，但我们可以肯定的是，不论是在公交车上还是片刻的休息时间，你都可以随时在自己的 PSP 上玩到原汁原味的《无双》。并且，我们还惊喜地看到这款作品并不是单纯的移植，光荣还在 PSP 版中第一次加入了双人无线联机模式，无双迷们这下可有福了！



除了源自 PS2 的移植版之外，玩家还能够在 PSP 上玩到另一款《无双》游戏，这就是《真·三国无双 联合突袭》。作为最为传统的无双作品的续作，《联合突袭》中首次加入了全新的“真·无双觉醒”系统，当满足一定条件之后，游戏中的角色便可以进入强化形态。这种通过满足一定条件来转变形态的作法似乎与《鬼泣》有着异曲同工之妙。此外，游戏中还加入了最多支持四人同时进行的联机模式，爽快感自然也是相当高的。



异军突起的文字冒险游戏

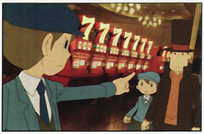
用头脑展开冒险之旅

莱顿教授与最后的时间旅行

NDS 文字冒险

预定 2008 年 12 月 27 日发售

相比大家所熟悉的传统角色扮演游戏，“《莱顿教授》系列”中并没有什么惊心动魄的战斗，不过这并不意味着玩家在体验这款游戏时会很轻松。相反，大量设置巧妙的连环谜题在静静地等待着你去解答。没有卓越的画面表现力，也没有高投入大制作，但在不知不觉中，Level-5 精心打造的这款风格独特的文字冒险游戏却已经深入人心。在即将到来的 2008 年岁末，系列的第三作《莱顿教授与最后的时间旅行》便会与大家见面，凭借前两作不俗的表现，我们完全可以断定新游戏的品质将会稳中有升。本作首次加入了科幻的元素，莱顿教授与他的少年助手卢克居然跨越了时间走廊来到了未来的伦敦。世界观的跳跃性发展似乎在暗示着玩家，本作的优秀程度也将跨越到一个新的高度。至于老玩家们所关心的谜题设计，自然还是会由日本千叶大学的多湖辉教授来负责。



428

Wii 文字冒险

2008 年 12 月 4 日



将精彩的剧本搭配真实照片来为玩家讲述一段段惊心动魄的故事，这就是文字冒险游戏的最传统形式。作为 Chunsoft 最为擅长的游戏类型，这款名字怪异的《428》自然是受到了许多文字冒险游戏爱好者的强烈期盼。

角色扮演游戏玩家的乐土

白骑士物语 古之鼓动

PS3 角色扮演

预定 2008 年 12 月 25 日发售

由 Level-5 开发、SCE 负责发行的这款梦幻大作可谓 2008 年末 PS3 平台上的重中之重。游戏开发人员在这款作品中倾注了大量心血，借助 PS3 强劲的机能令游戏的画面表现力极为出众。尽管游戏的剧本依然没有跳脱传统角色扮演游戏的老路，但玩家依然可以凭借独特的战斗系统体会到前所未有的乐趣。



看点一 · 充满动感的连续技系统

在战斗中加入实时操作指令似乎已经成为近年来角色扮演游戏的惯用手法，本作自然也不能例外。不过，为了充分调动玩家的注意力以及增加游戏的耐玩度，这款作品中为玩家提供了随意编成连续技指令的独特系统。只要在战斗之前将需要下达的指令预先设置到专用的编成指令条中，游戏中的角色便会根据编辑好的技能指令来行动。这个系统的加入令游戏的策略性大为提高，如果玩家想轻松应付每一场战斗，那么不仅要对各个角色的技能了如指掌，还要对敌人的属性、能力有相当程度的了解。游戏的耐玩度可见一斑。

看点二 · 高完成度的多人在线模式

在日式角色扮演类游戏中大胆地加入多人在线模式，这种做法是极为少见的。大家在联机在线模式中组队进行冒险，这让本来已经十分耐玩的游戏内容变得更加丰富。并且，这款游戏的多人模式与单机模式可以进行互动，单机故事模式下的剧情进展将会直接影响到多人在线模式下的游戏体验。可以想像，在组队作战时，明确的分工和巧妙的战术配合是十分必要的，这一点似乎让我们联想到了时下的一些网络游戏，如此一来，游戏的期待度更是直线上升。



最后的神迹

PS3/X360 角色扮演

预定 2008 年 11 月 20 日发售

作为 Square Enix 继“《王国之心》系列”之后打造的全新游戏品牌，《最后的神迹》使用了虚幻引擎 3 来进行开发，这也是 SE 自获得 Epic Games 公司授权之后以该引擎打造的第一款游戏。在不久之前的东京游戏展上，SE 向充满期待的玩家公布了这款原创力作的全球发售日。借助虚幻引擎 3，游戏在画面表现力上显得十分华丽。一向擅长把握角色扮演类游戏的 SE 开发人员所打造的庞大游戏系统更是让人叫绝！





大气磅礴的场景表现力

借助虚幻引擎 3 的渲染，我们可以在游戏中随处可见气势恢宏的宫殿、曲折起伏的山峦以及犹如仙境般存在的花园美景。不论玩家走到何处，周围的景色都足以让人陶醉。

X360：性价比最高！

毫无疑问，游戏众多又有 D 版的 X360 是眼下性价比最高的电视游戏机。现在的 X360 上充斥着各种日式美式的大作，光是已经推出的游戏就足够玩上一年，再算上年末要登场的诸多新作，拥有一台 X360 无疑是极为幸福的。

11 月 19 日，盼望已久的秋季更新就会登场。撇开网络相关的服务不说，支持 16 ： 10 显示器以及游戏硬盘安装是最受人关注的。目前秋季更新文件已经偷跑，经测试改机之后连盗版也可以安装到硬盘上，而且读盘时间确实有明显改善（因游戏而异）。不过和 PS2 的 HDLOADER 相比，还是要差一点，运行游戏时还得放碟。



秋季更新后推出的系列网络服务令人心动，不过改机用户不免会对微软的 BAN 机手段心有余悸。就在截稿前，微软刚刚下狠手 BAN 了新一批玩家，由此看来秋季更新后被 BAN 的几率只高不低，如果想体验 Xbox LIVE 的话还是不改机支持正版才是正途。如果横下一条心只玩单机的话，2000 元左右的 ARCADE 版已经够用了。

至于令 X360 玩家谈虎色变的三红，目前的情况也改善了很多。越新的主机，三红的几率也就越低，尽管还未像 PS3 那样采用双 65 纳米工艺，但已经值得大家出手了。

年轻玩家复习经典的绝好时机

超时空之钥

NDS | 角色扮演

预定 2008 年 11 月 20 日

CHRONO TRIGGER クロノ・トリガー



虽然 NDS 的机能相对不足，但用于 SFC 游戏的移植显然还是绰绰有余的。不过，这款复刻作品并非完全意义上的新瓶装旧酒，除了保留 SFC 原版中的特色之外，游戏中还加入了全新要素和隐藏的迷宫。怪物育成系统的加入更是让这款游戏的可玩性直线上升。

变化之一 · 次元扭曲

为了让对原作十分熟悉的老玩家也能够在游戏中体会到新的乐趣，游戏中特意加入了名为“次元的扭曲”的原创迷宫。通过迷宫地形的随机变化，游戏的挑战度直线上升。

变化之二 · 龙之圣域

通过接受特殊角色的委托，玩家可以进入一扇特殊的时空之门，从而来到作为迷宫的“龙之圣域”进行冒险。只要不断完成委托的任务，就可以逐渐深入迷宫深处。

变化之三 · 次元斗技场 & 怪物育成

将游戏中收集到的怪物进行培养，这便是游戏中新增的怪物育成系统，而培养怪物的目的，自然是为了在次元斗技场中赢得比赛。玩家还可以利用 NDS 的无线通信机能进行对战。不难看出，这一设定是借鉴自《口袋妖怪》。



PS3：大作频发

随着大量高素质游戏的发售，加上奖杯系统的完善以及完全免费的网络服务，准备购入 PS3 主机的朋友也是有增无减。这里对那些持观望态度的朋友们提醒一下，如果你依然在期待 PS3 的只读改机，那么现在显然还是遥遥无期，不过对于目前的情况而言，在经济条件许可的情况下只玩正版游戏，一样可以玩得很开心。当然 PS3 的蓝光播放功能也是不容忽视的。

最近一段时间 PS3 上推出了大量优秀作品，独占游戏有《机车风暴 太平洋裂谷》、《小小大星球》等，跨平台游戏则有《使命召唤 战火世界》、《WE 2009》等。明年春季则有《杀戮地带 2》、《如龙 3》以及《最终幻想 X III》体验版等好戏。有微软 BAN 机的前车之鉴，对于醉心于网上对抗的玩家来说玩 X360 和 PS3 都需要购入 Z 版，此时 PS3 网络的免费就很有吸引力了。值得一提的是 PS3 最近推出的几款独占大作如《机车风暴 太平洋裂谷》、《抵抗 2》，其在线体验都非常不错，国内普通的 2M 宽带即可流畅对战。丰富的网络对战内容和下载要素可以令游戏得到进一步充实，耐玩度自然也是直线上升。此外，通过合买来购入一些付费小游戏也是现在颇为实用的游戏购入方式，且价格十分公道，大家不妨多多采用。



对于准备购买主机的朋友来说，目前的选购目标显然不再是 40G 硬盘的版本。就在本月，就会推出两款全新的 PS3 行货，详情可参见本期的“PS3 HOME”栏目，有意购机的人可以看看。

另类游戏同样不可错过！

啪嗒啪嗒啪嗒嘭，另类游戏新篇章

啪嗒嘭 2

PSP | 音乐

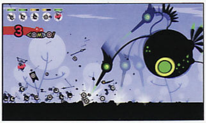
预定 2008 年 11 月 27 日发售





《啪嗒嘭》以简易的操作方式和较高的耐玩性和趣味性在玩家群中赢得了很高的呼声，小编们自然也给予了很高的评价，就连几个平时较少接触游戏的美编也没能禁得起它的诱惑，美编 anubis 甚至还将游戏反复通关了数遍。而随着续作的诞生，我们更是看到了一个新游戏品牌的形成并已经被广大玩家所认可。各种新要素的加入也让游戏的变得更加富有个性、更加耐玩，当然也更加具有挑战性。

新的游戏在保留了第一作十分简单易学的节拍指令输入方式之外，加入了英雄的设定以及多人联机模式。这其中，英雄的出现令游戏的策略性更高，而多人模式显然将游戏变得更加活化。鉴于《怪物猎人》借助 PSP 平台一举走红的例子，我们不难看出，对于一款依托掌机而存在的原创游戏来说，联机模式的加入很可能会让《啪嗒嘭 2》走出前作叫好不叫座的阴影，成为受众面极广的热卖作品。说不定在不久之后，就会有很多人为了这款“打着节拍去战斗”的另类游戏而专门去购买 PSP 呢！



异说 最终幻想

PSP | 动作

预定 2008 年 12 月 18 日发售



隐藏在美妙幻想之中的异类



标题中的“异说”两个字表明这款游戏的风格有别于传统的《最终幻想》。事实上，这款定位于 PSP 平台之上的游戏大胆采用了 Square Enix 很少涉足的动作游戏类型。不过，对于很多喜欢新奇另类玩法的玩家来说，这样的变化似乎正好合乎他们的意愿。而玩惯了系列角色扮演类型的老玩家们也可以借着这个机会体会一下这款另类的《最终幻想》。

为了让游戏的内容更加丰富，同时也是为了让玩家能够更多地体会到游戏的乐趣，这款作品中一下子收录了来自系列多部作品中的经典角色。不同于传统动作游戏中角色的各种拳拳到肉的招式，这款游戏中的角色原本都是采用各种属性魔法进行战斗的，由此我们可以想像战斗的场面将会是怎样的一种局面。为此，SE 的游戏开发人员针对各种原作中的各种物理属性攻击和魔法属性攻击的形式进行了调整和配平。不仅如此，原作中各个角色的专有技能也最大限度的得以保留，这实在是难能可贵。总而言之，如果你是一个不愿意循规蹈矩、喜欢尝试新奇事物的人，那么这款看似离经叛道的游戏自然是不能错过。



美式动作大片在这里上演

古墓丽影 地下世界

PS3/X360 动作冒险

预定 2008 年 11 月 18 日发售



通过官方公布的游戏画面以及随后的试玩版，我们可以对这款游戏的大概情况有一个较为全面的了解。作为故事的背景，本作的剧本紧紧衔接了前一作，劳拉将在位于墨西哥南部的丛林中进行冒险。玛雅历法中的“禁忌日”、灾难的发生、吸血鬼与浪人之间的战争，在这一系列元素的衬托下，新游戏势必会变得更为饱满，而危机四伏的热带丛林和古代神庙更是让劳拉在每时每刻都必须保持警惕。游戏中借鉴了《未知海域 德雷克的宝藏》的成功之处，劳拉身处位于热带丛林之中的古代文明遗迹之中，陌生的文明和凶险的野外环境让游戏场景的表现更加富有层次感，玩家的代入感自然也就更上了一个台阶。



波斯王子 奇迹

PS3/X360 动作冒险

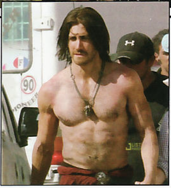
预定 2008 年 12 月 2 日发售

这款作品绝对算得上是育碧在其系列之中投入人力物力最多、宣传力度最大的作品。当然，这款以“奇迹”作为副标题的续作也创下了系列中的几项记录：首次采用卡通渲染技术来表现角色、一对一的战斗方式、三番五次延期跳票……许多玩家对系列前作中“时之砂”系统应该有所熟悉，但在新的游戏中，这个经典的系统将被取而代之。为了让游戏的各方面表现力更为出色，开发小组采用了《刺客信条》所使用的游戏引擎的升级版。在新的游戏中，我们的王子殿下因目睹生命之树的死亡，不得不承担下光明之神奥玛兹德（Ormazd）的责任来拯救世界——阻止“堕落”的蔓延并将黑暗之神阿里曼（Ahriman）重新封印。



特别关注

育碧在下大力气打造这款硬派动作游戏的同时，还在积极筹备电影版《波斯王子》的拍摄工作。接手电影版拍摄的是大家熟知的迪士尼，而担纲王子角色演出的则是曾经在《断背山》、《后天》等片中有着不俗表现的杰克 · 吉伦哈尔。同新的游戏一样，电影版的《波斯王子》也经历了跳票，而且后延时间更为夸张，由原定的 2009 年 6 月 19 日延后至 2010 年。



不停地奔跑，这是你惟一的选择

镜之边缘

PS3/X360 动作

预定 2008 年 11 月 11 日发售



说实在的，以第一人称视角扮演拥有超强运动神经的信使费斯不停地在钢筋水泥的森林中穿梭攀爬，这种略带逃亡性质的感觉通常只有在梦境中和科幻电影中才会出现。而一气呵成式的辗转腾挪更让玩家在感叹人类体能极限的同时更为游戏开发者的想像力和创造力竖起佩服的大拇指。当然，虽然相比游戏中的角色来说，玩家的工作只不过是动一动手指，但事实上，想要让游戏中的角色灵活地作出各种动作却并不是一件很容易的事情。特别是当角色站在高处俯身向下望去的那一刻，说不定过于投入游戏的你会反射性地扔掉手中的手柄。



Wii：众乐乐首选

随着 WiiKey 二代直读芯片的成熟，Wii 主机在改机方面所遇到的问题将彻底不复存在。没有了直读改机的限制，大家自然可以放心购入 Wii 主机，而针对跨区变砖等一系列问题，由于黑客的不懈努力，目前也逐渐出现了运用特殊手段来达成的主机区域转换。这意味着以往始终困扰着玩家的跨区运行游戏导致主机变砖的问题将逐渐淡出人们的视线。相比面向核心玩家的 PS3 和 X360 来说，Wii 的受众面自然是针对那些很少接触电子游戏的非核心玩家。简单的操作和数量众多的多人同乐型游戏正是 Wii 主机的魅力所在。而对于众乐乐向的游戏，近期的首选自然是刚刚推出的《雷曼 疯兔危机 电视聚会》。简单易上手的小游戏加上举止猥琐搞笑的疯兔们绝对可以让每一个接触这款游戏的人爱不释手。在接下来的一个月，我们还能体会到专门针对 Wii 的体感操作机能而开发的音乐游戏——《太鼓达人 Wii》以及来自卡普空的全明星格斗游戏《龙之子 VS.Capcom》。前者能够让你足不出户就体会到无限接近于真实的太鼓演奏方式，而后者则可以满足格斗游戏爱好者渴望对战的需求。虽然缺少任天堂传统大作的支持，但 Wii 上值得关注的传统游戏依然不少。这其中较为引人注目的，自然少不了将在明年年初上市的《丧尸围城 丧尸的祭品》。当然，在未来的一年中，《马里奥》、《塞尔达》等任氏大作的续篇也极有可能登台助阵。



欢乐的家庭派对

龙之子VS.Capcom乱世英雄

Wii/ARC　格斗

预定 2008 年 12 月 11 日发售

作为本作游戏的选材对象，龙之子漫画公司的经典动漫角色悉数登场。对于国内的年轻玩家来说，出自龙之子的动漫角色因为年代久远，自然要陌生一些，但他们在日本动漫界的知名度可绝对不低于现在的后辈。特别值得一提的是，诸如《科学忍者队》等一批出自龙之子的老牌作品还曾经被我国正式引进过。可以想像，Capcom 将这些元老级动漫作品中的角色"请出山"来与自家的当红游戏角色一较高低，这一举措势必吸引大量喜欢怀旧的老玩家购买游戏。而对那些未曾接触过这些动漫作品的年轻玩家来说，自然也是一次学习经典的难得机会了。



为了让更多的年轻玩家了解这款游戏并对其产生兴趣，Capcom 在宣传力度上下了很大的力气。不仅如此，游戏还将同时在街机和 Wii 两个平台上推出。特别值得一提的是，Wii 版的本作中加入了四名额外的角色，Capcom 还特别授权了日本游戏周边厂商 EXAR 推出了以本作为主题的街机摇杆。

动物之森 城市人

Wii　网络角色扮演

2008 年 11 月 16 日

如果说沟通是系列一贯的主题，那么互动元素的加入就是这款新作的亮点所在了。在本作中，玩家不仅可以与居住在乡村和城市中的动物居民们交流，还可以借助 Wii 的专用语音设备——Wii Speak 来与千里之外的玩家进行交流。通过网络互动，游戏的乐趣自然得到了成倍的提高。



恶魔城 审判

Wii　动作

2008 年 11 月 18 日

颠覆传统，这就是《恶魔城 审判》第一时间表达给我们的全部。虽然许多人至今还是对乱斗类型的游戏持保留态度，但不管怎么说，我们看到了这个传统系列游戏开始尝试向新方向发展的趋势。有着诸多经典角色的加盟和著名画家小畑健的人物设定，我们已经看到了游戏开发者的诚意。至于游戏真正的表现将会如何，相信只有等到游戏发售之日才能够见分晓。



新年游戏展望

星之海洋4 最后的希望

X360　角色扮演

预定 2009 年 2 月 19 日发售



对于这款 Tri-Ace 近年来投入最大的作品，游戏的品质自然是没的说。从目前所致的游戏画面上，我们可以看出，新游戏的画面素质在目前已知的日式角色扮演类游戏中绝对是数一数二的。当然，除了美仑美奂的游戏画面之外，丰富的战斗要素和全新的系统更是让玩家们期待。从另一个层面来看，将游戏日版的首发平台定在 X360 上，这样的举动无疑是希望带动 X360 在日本的销量，以环节微软阵营在日本市场的不利局面。但对于玩家来说，我们可以得到这样的判断：能够如此自信地将宝压在 X360 上，足见游戏开发者对这款游戏素质的信任。如此一来，它自然也就成了大家在来年春天最为期待的角色扮演游戏之一。



鹰击长空

X360　射击

预定 2009 年春季发售

当家用机平台上以王者自居的"《皇牌空战》系列"已经逐渐深入人心的时候，育碧却突然在这个对自己来说略显陌生的领域中插上了一脚。就像大家所看到的那样，写实的风格、爽快而激烈的空战、回旋激荡的背景音乐……，这一切已经成为了"《皇牌空战》系列"的标志。而这款来自法兰西国度的《鹰击长空》却似乎有意以自己的固执来打破传统。写实，还是写实。透过这个词所代表的游戏主题，我们在这款模拟飞行射击游戏中不再看到其他的元素。依托著名小说家汤姆·克兰西的剧本，游戏开发人员为我们呈现出了一个无限接近真实的空战环境。我们不禁要问，它真的能够超越《皇牌空战》吗？



写实·贯穿游戏始终的主题

虽然从已知的信息来判断，我们并不能得出这款游戏能够超越经典的结论。但至少游戏开发人员所标榜的写实风格已经很好地展现在我们面前。相比《皇牌空战》那完全架空的世界观，《鹰击长空》所依托的大背景则是一个平行的现实世界。为了追求拟真程度，游戏中的各个场景甚至也是按照卫星拍摄的高分辨率照片进行绘制的。你想轰炸莫斯科？或者是奇袭设立在某个阿拉伯国家的敌军司令部？完全写实的战场将让你获得前所未有的驾驶体验和视觉冲击力。当然，我们可以想像得到，部署在敌军目标附近的防空导弹阵地和军用机场也会同现实中存在的一样。



NDSi：即将加冕的掌机新君主

任天堂的掌机向来不缺乏软件的支持，因此对于考虑购买 NDS 掌机的朋友来说，游戏数量的问题完全不用担心。相比它的前辈，最近发售的 NDSi 在整体功能上有了不小的进步，单凭这些进步，就足以成为推动我们购买的理由。需要说明的是，NDSi 上附带的两个 30 万像素数摄像头并不是用来日常拍照的，而是专门针对日后可能出现的一些专属游戏而增加的。玩家在使用摄像头的时候，只要将取景器对准对方或自己的面部，再按下拍摄键，就可以在机内生成一张面部的图片。通过自带的小程序，我们还可以将这些即时拍摄到的面部图片进行处理，以取得滑稽高效的表情效果。

此外，机内新增的音频处理芯片和 SD 扩展卡插槽也让 NDSi 具备了成为音乐播放器的条件。当然，利用机身内嵌的小程序，玩家可以对 SD 卡中的音频进行简单的编辑，这一点对于普通的 MP3 播放器来说可是无法实现的。

对于新掌机的破解方面，根据目前所得消息来看还并没有取得突破。不过根据前两代 NDS 的破解情况来看，新掌机的破解将不会有太大的困难，只要稍加时日，即可破解成功。如果你准备购买破解后的 NDSi，那么就只能先等上一段日子了。



通过以上分析可以看出，新的 NDSi 在功能上均做过优化调整，因而取代老型号的 NDSL 已是势在必行。相信用不了多久，NDSi 就会取代前辈成为新的掌机王者。



如龙3

PS3 | 动作

预定 2009 年 3 月 26 日发售

“3”这个数字对于已然成为系列的《如龙》来说有着多么重的分量，熟悉系列的老玩家自然会很清楚。如同吴宇森执导、周润发主演的香港枪战片一样，通过对江湖黑道故事的描写让《如龙》牢牢吸引住了无数的热血男性玩家(当然也有我们的玛娜同学)。而对于不了解这个系列游戏的门外汉来说，热衷于黑道中的打打杀杀究竟有什么意义?《如龙》到底有着什么样的魅力呢?

看点之一 · 对地下秩序的描写

相信对于广大读者朋友们来说，描写黑帮为题材的香港电影并不算陌生。透过电影的艺术表现形式，我们了解了“江湖”的存在和它的复杂。而对于《如龙》来说，“江湖”的味道中又融入了一丝同属东方文化范畴之下的异国情调。透过这个系列游戏，我们对日本的黑帮有了进一步的了解。在不同的社会环境、不同的风土人情之下，地下秩序的存在形式也有着极大的不同。而《如龙》就好比一扇窗子，让充满好奇的我们透过这扇窗子看到了日本社会的另一个层面。

看点之二 · 对情义的描写

桐生一马，有着“堂岛之龙”称号的江湖人物。透过他的血性、他对情义的珍视，使我们了解到漂泊江湖之人的艰辛和坚强。在这个充满了利益相争和血腥相残的地下社会中，桐生一马用自己的言行为玩家证明了人活在世上的真正意义所在。而这也正是游戏制作人名越稔洋所要表达给广大玩家的主题。



透过这两个看点，我们在《如龙3》中将体会到一个更为逼真的江湖。玩家所扮演的桐生一马将会在这个极度拟真化的江湖中继续闯荡，继续用自己的行动来诠释自己的信念。而对于玩家来说，在感受到桐生一马的人格魅力的同时，还会在各个方面体会到黑道生活中的细节之处：帮会之间的谈判、用地下规矩处理纠纷以及感受灯红酒绿的花花世界。而这一切，全都要拜PS3的强劲机能所赐。如果你渴望体会更为真实的江湖生活，那么就请锁定《如龙3》降临的那一天吧。



“明年三月就玩这一款游戏!”

生化危机5

PS3/X360 | 动作射击

预定 2009 年 3 月 12 日发售

“明年三月就玩这一款游戏!”

这句话是 Gouki 自己对《生化危机5》的高素质所下的定义。当然，出于工作的要求，他不可能在明年整个三月间只玩这一款游戏。但作为系列的爱好者，作为铁杆的卡饭，他的这句话从某种意义上道出了编辑部内乃至全世界所有生化迷的心声。



起初，当我们了解到这款面向次世代主机的系列正统续作依然沿用了四代的系统，原本充满期待的心情曾经一度低沉了下去。不过，随着E3、TGS两大展会期间Capcom官方放出的一段段实际游戏影像和试玩版，我们的心弦再度绷紧了起来。全新的敌人、陌生的敌方势力、实时的道具菜单……。我们意识到这些新增的要素并不是前一代的系统和套路就能够轻易承载的。特别是别具一格的双人协力模式更是让战斗的乐趣提升了一个档次。而对于关注剧情进展的老玩家来说，新增的敌对势力和大反派威斯克的再度现身自然也是吊起胃口的一剂开胃药。对于以制作人竹内润为核心的游戏开发小组为我们奉上的这款无上佳作，作为系列的老玩家，我们真的应该提前向他们道谢，感谢他们为广大生化爱好者制作出了如此出色游戏。

三个月，半年，一年……。这款游戏的耐玩度和生命力绝对不止一个月!



PSP-3000 毁誉参半

作为PSP第三个重大改良版本，3000型初上市时的表现似乎只能用毁誉参半来评价。首先我们可以看到，这台新掌机针对2000型存在的一些瑕疵进行了小幅度的改进，并且在部分功能上与PS3进行了整合。其次，通过更换新型号的液晶显示屏令视觉效果更上一层楼。然而就在这块广受关注的屏幕上，却出现了大家所不愿意见到的严重问题：当播放快速运动的画面时，屏幕上便会出现类似“隔行扫描线”的现象。又由于官方至今没能给出明确的解释和修正BUG的应对方案，我们只好耐心等待索尼出面给出一个合理的解释了。



到底该不该买?

就目前的情况来看，屏幕的问题不论是归为硬件缺陷还是纯粹的个别产品质量问题，索尼都不会保持置之不理的态度。因此我们可以断定，不久之后定然会有来自索尼官方的明确答复。毕竟，一款高调推出的新产品不可能因为一个小小的问题就彻底退出市场。此外，对于国内玩家最为关心的直读改机问题，我们只能说，到现在为止还无法对3000型进行破解。本刊将继续针对大家所关心的一系列问题进行追踪报道，如果有好的消息，一定会在第一时间通知大家。

游戏的优秀素质告诉我们，三年的漫长等待是值得的

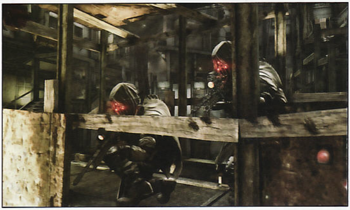
杀戮地带 2

PS3 | 主视点射击

预定 2009 年 2 月发售

用过多的修饰词语表达对这款游戏的期待似乎都是多余的，总部设在荷兰阿姆斯特丹的 Guerilla Games 工作室用三年的时间为我们打造了这个充满了铁与血的杀戮地带。在各种国际性游戏展会上展出的大量实际游戏画面都在向我们证实，这款游戏将会有多么棒！





对于如今的主视点射击游戏来说，作为基本的单机故事模式似乎已经不再占据游戏的主导地位，相反，网络对战的大幅强化使得这种男性专属的游戏类型变得更为引人注目。放眼望去，《使命召唤 战火世界》、《战争机器 2》、《抵抗 2》……，这些游戏都无一例外地将网络模式作为游戏的主导。而在这款《杀戮地带 2》中，我们惊喜地看到，除了顺应时代潮流的大幅强化了网络模式之外，游戏中还加入了别具一格的职业系统和辅助技能要素。并且，采用全球服务器的做法也让全球的玩家紧紧地联系在了一起。如果你是一个十分热衷于网络对战的玩家，那么这款由索尼花费三年时间和巨额开发资金打造的重量级作品自然也不能够错过！



勇者斗恶龙 IX

NDS | 角色扮演

预定 2009 年 3 月发售

什么是国民级游戏？国民级游戏就是不求评价最好，只求销量惊人！

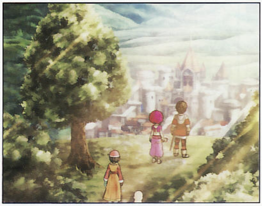
您说这样的游戏得卖上多少万套？

怎么说也得卖个一百万套吧！

一百万套？那是最基本的！这样的游戏至少也得卖三百万套！您还别不信，我都没算零头！我们的口号是……

见笑见笑！借用这段大家熟悉的电影台词仅仅是为了活跃一下大家阅读时的沉闷气氛。不过说句实话，当 Square Enix 宣布将作为系列正统的第九部作品制作在 NDS 掌机上时，许多老玩家还真的是倒吸了一口凉气。不为别的，单单就是 NDS 相对落后于时代的机能这一项，很多玩家对游戏的整体进化程度就持有很深的怀疑态度。不过在 SE 官方举行了一系列试玩活动之后，这种担心的声音便逐渐淡了下去。虽然游戏的画面甚至无法与 PS2 的以往作品相比，但借助 NDS 独有的双屏显示和触控机能，游戏的玩法却变得更加丰富多样。在加入了联机模式之后，游戏的趣味性与自由度也显著提高。从以上几点不难看出，将这款国民级角色扮演大作押宝在 NDS 上的决定还是正确的。更何况目前 NDS 拥有各类主机中最为庞大的用户群体呢。





街头霸王 IV

PS3/X360 | 格斗

预定 2009 年 2 月发售

以水墨画风格的粗犷线条和 3D 建模来表现 2D 格斗游戏的场面，这是 Capcom 在《街头霸王 IV》中所进行的最为大胆的尝试。除了一如既往的爽快打击感之外，新的游戏中加入的大量针对特殊招式的特写镜头让游戏画面更具有视觉冲击力。不过，先一步推出的街机版在国内绝大多数地区还无缘得见，国内的玩家们只能苦苦等待家用机版的到来。



结束语

通过上面的介绍，大家应该对今冬游戏狂潮中即将发售的重量级作品有了不少的了解，次世代主机大战日趋白热化的局面让普通玩家获得更多的实惠。。而从 12 月份亚洲游戏展的召开以及将要在明年 1 月举行的消费电子大展，我们还能获得更多的业界资讯。在综上所述，2009 年的游戏暨主机大战无疑将变得更为激烈。相信到明年的这个时候，我们可以玩到的游戏将会像雪片一样从天而降，那才是真正游戏狂潮的到来！



FABLE II

通关时间：完成主线流程约需 15 小时。

文 丁丁 美编 木仙

神鬼寓言II	Microsoft/Lionhead	动作角色扮演
X360 Fable II		繁体中文版
2008 年 10 月 21 日	1～2 人	1390 新台币
无对应周边		对应玩家年龄：16 岁以上

《神鬼寓言 II》在前作的基础上将阿尔比恩的世界做得更加广阔、丰富和深邃。游戏的跨度长达主角的一生，你的所有选择都会影响你的命运，决定别人如何对待你。刚刚进入这个世界的你就像是被扔进了一片汪洋的石子，不过是沧海一粟，到最后却能让整个海洋掀起波澜，这是很有趣的体验。它所提供的自由度也可谓前所未有，而且和很多其他游戏所标榜的不疼不痒的选择相比，它真的提供了一些会让你苦恼的选择。本作也推出了繁体中文版，值得每一个 X360 玩家去细细品味。

英雄之路

The Hero's Way

游戏本身已经提供了极为体贴的中文帮助系统，所以我们尽量避免重复那些比较基础的东西。快速帮你深入理解阿尔比恩世界中种种规则背后的意义。

善良与邪恶

搞清善与恶以及纯真与堕落之间的区别是非常重要的。游戏中你做出的那些会影响到其他人的选择就会改变你的善恶评价。如果你的善良值达到 100%，或是邪恶值达到 100%，你还会在脑袋上多一个象征圣人的光环或是魔王的双角。

就像现实中一样，要想变得至善就需要付出更多的努力。施舍乞丐，从居民那里得到礼物、解救奴隶都可以有较大的帮助。如果能向光明圣殿作大额的献祭是最快的办法。

想要变得邪恶就比较容易，滥杀无辜、偷窃完全看你的选择和实力。如果在游戏的童年时期没有将通缉令交给包尔斯顿守卫而是给了亚弗，那么长大之后再回到那里，你会发现这里已变成了暗无天日的犯罪天堂，你可以肆意的作恶。而变恶的最有效的方法就是向暗影阁大量献祭。



纯真与堕落

和善恶相对的，纯真与堕落则与对自己有影响的那些选择有关。其评判的标准就是你的选择是否自私而不自律。当然想在游戏中做到完全的自律就和现实中一样的难，因为总是有那么一些诱惑让你感觉到自己会活得更加轻松而不用付出代价。

想变得纯洁的英雄们就要注意了，最好能经常弹奏鲁特琴，并且完全避免食用肉类、含酒精的饮料以及任何低档的小吃。多吃蔬菜、豆腐以及果汁的人才能保持纯真。降低你房产的租金，降低你拥有商店的商品价格也可以增加纯真。安全的性行为也可以给你增加额外的纯洁数值。相信我，如果你故意反其道而行之，堕落会比保持纯真容易得多，不过你也会变得更胖更难看。



你的外表



穿衣服和修炼战斗技能都会改变你的外表。不同的发型、着装甚至是刺青都会影响别人对你的印象。可以让你更有攻击性、更友好或是更有吸引力。根据你的吸引力还会影响居民们是否会送你礼物，要知道这些礼物往往让你的冒险更容易。

提高力量会让你的角色变得块头更大。增加你的精准度技能可以让你个子变得更高（站得越高瞄得越远？）。而随着你的魔法能力越来越高，你的全身还会增加很多蓝色的魔力斑纹。尽管它不会影响任何评价，如果你不喜欢你就得考虑要废掉一些已经学会的魔法技能了。

©2008 Microsoft Corporation. All rights reserved.

你的狗狗

本作比前作更让人惬意的地方就是，在冒险旅途中多了一条忠诚可爱的狗狗。首先它可以帮你寻找宝箱、银钥匙以及挖宝地点。要知道在阿尔比恩大陆上，宝物的埋藏真的无处不在。而且宝物的埋藏深度也分为 5 种，随着时间的推移你可以挖到或买到寻宝手册来提高你小狗的寻宝能力，一共 5 级。

冒险时你可能会忽略身旁的狗狗，但要知道寻宝没它可不行，一旦你确定找不到它了。很有可能是你的狗狗因为战斗中受伤而被你落下了。使用小狗表情中的“疗伤”之后很快它就会赶到你身边了。



建立家庭

游戏中建立家庭也是非常重要的一步。不过在向对方求爱之前，最好先用 LT 键锁定目标然后按 Y 键查看一下对方的性取向和喜好。游戏中有异性恋、同性恋和双性恋，如果弄错对象那就太尴尬了。一旦通过送礼物、做表情或是把对方带他/她喜欢的地方将好感度提高到有戒指标志的那一端，头顶上出现红心。你就可以给对方一枚戒指正式求婚了。要注意游戏中不同阶层的人会有不同的要求，送劣质的戒指想娶上层阶级的人可是会遭拒绝的。

随后你还需要购置一套房产，然后在门口查看所有权将房子设为“爱的小屋”。你和你的爱人就可以入住了。

结婚之后有很多好处，它会大大提升你的纯真度和善良度，并且会提供可观的声望值。当然你也需要在产权证上设定每天的家庭预算来让家人满意。不过我们不建议在游戏的初期就结婚，因为家人会频繁地呼唤你回去，对于还有大片世界需要去探索的你来说，可能来回的往返会让你烦恼不已。(那些结了婚又长期不回家的英雄们，你们就等着



离婚吧，你的前妻会带走大量的声望值和你可爱的孩子。)

要想生养一个孩子，你得首先学会“来我家”这个表情，你可以在书店买到书籍来学习。之后向你的配偶做出表情来到自家的床前睡觉，记得选择“不安全的性行为”，按照游戏的设定，你立刻就会拥有一个孩子。如果想拥有第二个的孩子，你就得多努力几次才行。(如果要“安全的性行为”你可以在阿尔比恩各城镇的杂货商那里买到安全套，你甚至有可能从地里挖到它。)

有笑声的家庭总是幸福的，所以记得每次回家要带给家人礼物，也要做一些有趣的表情来让他们开心。

旅行的注意事项：

本作的另一个强大的设定就是任务引导线的设计，你就像在中世纪提前拥有了 GPS 系统一样，不管完成什么任务按照金色的引导线走就绝不会迷路，可以顺利地完成所有任务。

1. 除了跟着引导线，你还可以在暂停选单中选择“任务/区域”的选项来切换当前要执行的任务以及要去的区域。这非常方便，如果你已经探知了任务要求你去的地方，就可以直接去到那个地点。对于后期繁多的任务来说，这是最省时间的移动方式。在完成一些任务之后，记得可以用这招直接切到其他的地点，而不用再走回头路了。在接到家人召唤的时候，这也可以让你直接回到家所在的区域。但是这样移动的速度是和步行一样的，会流逝掉相应的时间。

2. 随着你所探知的区域越来越大，有时候引导线的计算可能稍微有点延迟。如果你跑动之后发现引导线不见了，就站在原地等上几秒很快引导线就会出现。

3. 如果你一路跟着引导线当然可以最快速地完成任务，但那可能会让你错过阿尔比恩各地的美景和宝藏，所以最好能探探每条支路，可以收集到不少好东西，绝对路有所值！



4. 游戏的中期你可以选择乘坐各个城镇的马车或船来移动，它们的速度是步行的 5 倍，非常省时间，让你在完成一些时间紧迫的任务或是赶特卖会时可以按时到达。

冒险开始

Quest Guide

相信各位智慧的英雄们可以很容易地根据游戏的指引来完成任务，下面我们的攻略不会告诉你从哪到哪的流程路线，而是帮助你总结一些完成任务的经验以及任务的注意事项。

童年

包尔斯顿老镇

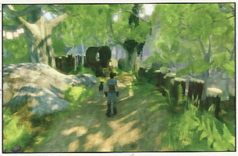
这一时期的主要任务就是赚到 5 枚金币，没有太多的分支。不过你也不必急着跟着引导线走，可以到处走走听听人们说的什么，还可以和人们用 RB 键选择表情沟通，会很有意思。(有些表情是可以按住 A 键延长时间的，在表情菜单里会有说明。延长表情类似于迷你游戏，最后需要放开 A 键让移动的圆点停在不断缩小的弧形区域中。不管是成功还是失败，都很有观赏性哦) 在这里你也会救出将伴你一生的宠物，这时它还是一只受人欺负的小狗。

值得注意的是，惟一会对后期有影响的选择就是在收集通缉令的任务中，你是把通缉令给了城镇的守卫还是给了恶棍亚弗，这会决定包尔斯顿老镇的未来。你可以自己决定。

青年 十年之后

英雄诞生

游戏中包尔湖这一阶段可以开始收集和解开的东西非常丰富包括银钥匙、宝箱、宝藏挖掘。如果听到狗狗的叫声，跟着它，它会领你到宝藏的所在地。



注意在去古墓之前，两件事是可以优先做的。首先，记得先在自己的小棚屋里睡上一觉，可以提高自己的魅力。然后在门口的产权证书上选择出租，即便你退出了游戏，每 5 分钟都会有租金收入。

其次到通往亮木森林之路上探探路，这样可以让狗狗帮你找到藏有寻宝之书的挖掘地点。在菜单中使用之后，你的狗狗的寻宝能力就会提高到一星级，这样进入古墓之后就能找到更多的挖掘地点。

在古墓中最好能收集齐三位探险家的尸骨，你会搜到三份字条，看来又是一个互相猜忌的小故事。不过这不是重点，在收集齐之后，你可以在靠近墓中木桥下陷的柱子旁的水潭里找到隐藏的潜水点。

小提示 如果拿到了提升能力点数的药请立刻喝下，囤积是毫无意义的。

强盗

在这个任务中按要求杀掉萨格就可以获得第一个战利品，并获得战利品表情（向众人展示战利品可以获得声望的加成，不过也会增加堕落值。）很有意思的是，尽管拿到牢笼钥匙之后你似乎只有两种选择，放出奴隶或是把钥匙给奴隶主拿100块钱。其实你完全可以先放出奴隶，然后在表情菜单中关掉安全模式，直接干掉奴隶主拿到100块钱，绝对是两全其美。



旅程开始

在包尔斯顿市集这里你会遇到一位阿尔比恩最没有才华的吟游诗人在城外迎接你。他会跟随你为你介绍市集。如果你不喜欢他跟着，可以用阻止的表情让他不要跟着你。和吟游诗人在一起的好处是，尽管你现在还默默无闻，但会有很多人被吸引过来，可以趁着人多展示战利品来收获声望。

这里有各式各样的商店，最好细细地逛一下，书店和药剂店、武器店都非常有必要去一趟。这里的打铁工作也可以接下来做一做，赚一点零钱。

到了包尔斯顿老镇之后，你会第一次见识你选择的力量。如果当初将通缉令给了守卫，现在这里会秩序井然，而守卫也会给你全城摊贩5折的优惠。在这里最好能学会远程瞄准的技能，待会到洛克山脊将会非常有用。

霍比人洞穴中，利用一些类似于木桥的地形将敌人直接用"力荡"或是普通攻击打下山崖是最快捷的方式。还可以获得额外的经验值。



仪式（一）

找到橡木镇的修道院院长之后。他需要你再赚400点的声望值才可以接到任务。建议大家尽量完成所有的支线任务。"暗影阁献祭"的任务需要你自己做出的决定，但如果你要做，最好在之后的"光明守护者"任务之前完成，否则任务就会消失。

雕刻家

塑造雕像固然可以增加声望，不过除了第一个是免费的之外，如果你花钱塑像就会有增加10点堕落值的副作用。而在橡木镇、亮木森林、西崖、费尔法斯花园、血石5处你都可以找到雕像的基座，靠近按A就可以启动它。

尽管塑雕像会增加堕落，不过每多造一座的也都会给你带来更多的声望，第一座是100点，后面的声望加成会越来越多。注意塑雕像要做的表情一定得是可以按键延长的，而按键的成功与否会决定这座雕像提供的声望值。



如果你对做好的雕像不满意，你也可以花点闲钱重做替换掉之前的那一座。

夺桥遗恨

这仗几乎完全是枪战，在之前最好买好药品、升级枪械。如果能把瞄准的技能升到两星，拿下大盗奔驰非常简单。

一死两散

这真是一个让人悲伤的爱情故事。你可以选择将拒绝信交给艾利克斯，也可以选择撕掉信和艾利克斯结婚。如果你现在既不想结婚又不想做坏人，那么这个任务可以以后再做。



好玩的地方是，不管游戏开始你选的英雄性别是什么样的，这个哭诉的鬼魂总是会和你性别一样。而你所找的爱人总是会叫艾利克斯（Alex），这也是制作组使用这个在英文中男女通用的名字的用意。只不过男艾利克斯会出现在酒吧里，而女艾利克斯会在桥的附近。

暗影阁

如果你想做好人，这也是一个挺麻烦的任务。进入暗影阁的要求倒是很简单，吃掉守门人给你的5只小鸡，这会增加你25点邪恶值。

但不吃的麻烦就在于你将错过暗影阁里的两个石像怪以及一把银钥匙。你可以自己决定了，当然之后多做善事还是可以消除这25点邪恶值的。



暗影阁献祭

必须加入了暗影阁才可以接这个任务。任务的要求的确邪恶的可以。你得利用自己的声望将村民们引诱到暗影阁中的轮盘之前献祭。下面就为各位杀人不眨眼的恶魔们提供良策，首先用跳舞之类的动作去讨好光明圣殿前的修士们，赢得好感后对他们使用跟随指令，这时你一次应该可以让四个人跟随你了。记住一定在夜晚去献祭，这样可以得到更多的忠诚点数。

献祭几趟之后，积累到2000点忠诚值，你还可以做一次特别的献祭，拿一个暗影阁的超级大礼包——一把传说级别的剑。做起来也不难，首先找一个人结婚，一定要先住进爱的小屋才算正式的。然后让爱人跟随你一起，再找三个光明圣殿的修士跟着你，注意一定要在午夜和凌晨1点之间献祭才可以，为了节省时间你可以选择睡觉或是利用不同地点之间的旅行来调整时间。等到时间刚好，把人带进大厅，再邪恶地拉动转轮的把手……喔！



考古学家

帮助贝尔搜寻一共13个文物的下落。不过在目前阶段只有3个，随后会根据剧情的发展有任务更新，记得过一段时间查看一次。当你收集完了13个文物之后，她会带你打开最终的宝箱，里面可是有一颗价值不菲的宝石啊。你可以把它给贝尔，当然也可以关掉安全模式杀死她，把它放进自己的口袋。





仪式（二）

赚到足够的声望就可以回去见修道院长接任务了。你会遇见力之英雄汉默儿，相信你一定感到非常……意外。圣女泉的任务并不难，利用2级火魔法来对付死灵人可是很有效率的。

小提示 如果你觉得在商店买药太贵的话，就和店主搞好关系，如果还觉得打折不够的话，干脆就买下它。作为店主你将拥有超低折扣。

光明劝募

这个任务将会长期存在,并且它向我们充分展示了“有钱能让神推磨”的至理名言。你可以用钱买来善良点数和纯真点数。为了让各位不要捐冤枉钱,列出下面的关系表格。显然最具性价比的捐款方式是一次不多不少刚好捐1000。当你捐满500之后,你还可以在上午0点到1点之间一次性捐献至少10000块,就可以得到传说级的武器——旭日之刃。

捐款数	善良点数	纯真点数
49或以下	0	0
50–249	2	2
250–999	10	10
1000–2499	25	25
2500–4999	50	50
5000或以上	75	75

墓地危机

杀死灵人的任务本身并不难。值得一提的倒是山姆和麦克斯这对惹祸的活宝兄弟。你可能会感觉他们实在是和其他的角色设计很不一样。实际上他们的形象取自于游戏的创意总监和技术总监,Simon Carter和Dene Carter。最早Simon并不知道有这么一个设计,直到在测试游戏时才发现,据说当时他的角色有一个没穿裤子的BUG,而修复这个BUG很快就被列为了制作组首要的工作计划。



冷面农夫 血腥收获

这两个任务是针尖对麦芒的存在。在亮木森林的农场里即将掀起一场腥风血雨。农场主吉尔斯正在和这里兴起的匪帮作战。如果你选择了帮一方就不能再接另一个任务了。并且你在这里做的决定会让你之后的一些任务也发生变化。慎重的决定,你是行善还是作恶。



交易

在交易的任务中为了拿到路西恩的日记,必须从他的老仆杰福斯手中用1000块买到日记的地图。如果你实在是心疼钱的话,也可以取消安全模式在地图到手之后杀了他。千万要小心杀他时不要被别人看到。这样就不会有人向警卫举报你了。

到达包尔湖藏日记的地点之后,你会第一次遇到巨魔这种敌人。对付这个森林巨魔需要绕着圈跑,在它进攻的间隙用2级火魔法攻击它身上闪红光的弱点。打破它全身的弱点,它就会死去。需要注意的是会有几个弱点分布在巨魔的手臂上以及背后,好在它转身的速度不算快,可以轻易的绕到背后搞定它。

前往西崖

这是一条危险之路,会有大量武艺精湛的人类敌人,需要小心应付。在通往西崖的这段路上注意看地图,除了大路外左手边还有一个小岔道,尽头是一个古墓。进入其中可以得到一个巨魔的力量药剂,立刻就服用吧。这个古墓里还会有一个石像怪不要放过了。



在路上你和汉默儿会遇到一个求救的妇人,让你们去狼人洞穴解救她的小儿子。进入嚎叫大厅,这里会有很多行动迅速的狼人,他们算是整个阿尔比恩大陆上比较难缠的敌人。对付他们用火魔法比较有效。你也可以用连续剑攻击让他们毫无还手之力。需要注意的是狼人跳起后最好立刻用翻滚躲避,等它落下,再快速发动1级时间魔法配合方向键直接移到它背后继续攻击。

试炼竞技场

进入竞技场之前准备工作一定要做好。尽管在竞技场中的第三回合以及第六回合过后都可以找到商人购买补给。但是要想通过试炼,这两次的补给可能还是不够。最好在进入试炼之前的西崖营地购买尽可能多的食物、药剂。最好买下大师级武士刀,这时你的火焰魔法以及召唤剑的魔法最好升到3到4级。另外值得注意的是千万别以为用时间魔法可以帮你减少战斗时间,竞技场的统计是不受魔法控制的。如果可以的话,为自己的武器镶嵌上有附加金钱效果的宝石或是附加经验效果的宝石。



第一回合	
敌人	巨型甲虫
目标时间	1:45

第一回合只有三波甲虫走到场地中心蓄魔法到最高级,然后进行范围杀伤。只有最后一批可能要补上几刀,很容易搞定。记得每场都不要忘记拿场地里被光柱笼罩的钱袋。

第二回合	
敌人	霍比人
目标时间	1:50

这个场地开始出现钉刺机关。观众们对于这种血腥的陷阱简直是疯狂热爱。先用大范围魔法削弱霍比人体力,然后再踩机关,补几刀会得到不错的评价。

第三回合	
敌人	霍比人
目标时间	2:25

这一回合的霍比人中包含魔法师和自爆兵,配合范围魔法和射击也可以轻松取胜。多利用场地里的火药桶爆炸杀敌。

第四回合	
敌人	死灵人
目标时间	2:30

总共会有3波死灵人的攻击。可以先用一个混乱魔法来赢得时间,之后再用火魔法的范围攻击成批地处理掉他们。

第五回合	
敌人	盗贼
目标时间	2:10

这是一个很大的场地,所以远程武器非常重要。瞄准火药桶不仅可以炸飞旁边的敌人也可以激起观众的兴奋度。偶尔冲过来的近战盗贼用范围魔法料理掉。集中精力对付远程的敌人。

第六回合	
敌人	高级盗贼
目标时间	2:00

这个场地的敌人强大却很有乐趣。仔细观察战场,除了之前出现过的火药桶以及陷阱之外,在场地的周边还有火焰喷射可以用。当敌人大量出现之后,你可以跑向相应方向踩下机关,一次搞定所有的远程敌人。可谓省时又省力。

第七回合	
敌人	狼人
目标时间	2:35

狼人当然难缠,但可燃性也很高。准备好4级火魔法,等他们靠近。没几只能逃过可怕的火焰,用武士刀搞定残余。然后再蓄好4级火魔法等下一批出现如法炮制吧!

第八回合	
敌人	岩石巨魔
目标时间	1:50

这只岩石巨魔有点麻烦,其实打法和之前的森林巨魔一样。只是由于战场范围比较大,游戏有时对于翻滚的判定变得不准确,让你想翻滚躲避的时候却仍在跑动。这仗要注意补给,并且及时对付它在途中召唤出来的几个霍比人。同样要记住他背后也有弱点,必须要攻击到,一个时间魔法可以帮你更容易转到它的背后。



小提示 记住,没有证人,就等于没有犯罪。

西崖发展计划

巴纳姆在寻找合伙人，虽然要价5000，但一定要资助他，要知道这可将会是一次回报丰厚的好机会。

西崖靶场



游戏只要交钱就可以反复玩。要想拿大奖，建议将速度这个技能升到3级，瞄准的技能最好能升到4级。游戏分为三个回合，每个回合都是1分钟。每回合得分在15分以上才能晋级。你只可以射击四种靶子，穿马甲的男人、穿裙子的女人、老妇人和穿蓝衣服的商人。射中身体得1分、射中头部得3分。射到匪徒会倒扣分，千万注意。其中英雄娃娃是只能拿一次的，要想解开全拿5个娃娃的成就必须在在线模式下和别的玩家进行交流。

射击奖励表

一等奖	175分	红龙手枪
二等奖	150分	英雄娃娃
三等奖	125分	全恢复治疗药剂
四等奖	95分	酒
五等奖	65分	坏掉的双人床
六等奖	45分	狗粮

光明守护者

邪恶的滋生往往是因为善良的袖手旁观。如果你不在现在接下这个任务的话光明圣殿将彻底被暗影阁毁灭。当然是善是恶你可以按照自己的想法来选择。

橡木镇大屠杀

如果你通过了试炼竞技场也完成了之前的向暗影阁献祭的任务。现在你可以在暗影阁接到这个任务。你真的想作大魔头吗？杀死一个居民会让你增加20～30点的邪恶点数，完成任务之后你会得到超过600点的邪恶点数。千万三思而后行。

注意： 一旦你去往码头开始玄天巨塔的任务，冷面农夫／血腥收获任务，以及光明守护者／橡木镇大屠杀的任务都不能再进行了。请别错过最后的机会。

玄天巨塔

第1周 指挥官会折磨你，服从就可以通过。如果抗拒就会扣大量的经验值，看你的选择了。

第38周 看守犯人你同样得经受考验，如果想做圣人，你每次给犯人喂食都会加30点善良点数。最多可以喂食三次。如果不喂则会失去点数。

第137周 如果选择攻击指挥官你会痛苦地丧失更多的经验值。如果什么都不做，等待倒计时结束，则会得到10点邪恶点数，但至少不用亲手杀掉包伯了。如果杀掉包伯则会得到50点邪恶点数。



中年

精之英雄

在对指挥官的一战中，如果灵活运用翻滚躲避和子弹射击会打得比较轻松。指挥官的HP并不高，只有2000点，运用时间魔法拖慢时间之后，瞄准指挥官射击非常有效。指挥官对混乱、飓风、力场这三种魔法有抗性。搞定他你就可以和葛斯一起真正地逃出这个关了你十年的地方。



十年之后回到橡木镇当然又是别样的风貌。阿尔比恩已经和你离开时不一样了。很多地区都因为你做的决定而发生了或好或坏的变化。花时间探索一番，细细品味一下你10年前的选择所产生的后果。又有大量新的支线任务开放了，完成它们可以助你东山再起。当然也别忘记回家里看看家人们现在怎么样了。别忘给他们捎一份礼物哦。



霍比人鸠占鹊巢

这个任务没有什么难度，也不用面临善恶的选择，不过倒是可以为你带来3500点的声望以及一只霍比人腿做战利品，何乐而不为呢？



天错之合

为农夫吉尔斯的儿子找一位合适的恋人，他其实是一个同性恋。在城里为他找一个合适的同性恋伴侣可以获得10点善良点数，如果找了一位女士则得到10点邪恶点数。不管如何选择都可以得到3500声望。

更棒的是现在亮木农场开始寻找买主，而完成这个任务之后你可以以优惠的价格买下它。它的基本价格是74480块金币。

西崖发展计划

如果你之前投资了此项计划，那可是要大丰收了。巴纳姆这次真的成功了，他真的将西崖改变成了一个更加安全体面的小镇。你将获得1500点的声望，还会连本带利返还你15000块金币。这个镇子真的变样了，新建了连接强盗海岸的桥梁。你也可以尝试着再去玩靶场的游戏。

传送门

在亮木森林的任务中，你需要在葛斯建立传送门到幽灵沼泽的过程中保护他。这时会出现新敌人魔力方锥，掌握方法的话，它不难对付。首先要拉开距离，只有白色球体露在方锥外时攻击才会有效。比较简单的方法是先来一个1级时间魔法，利用这个时间蓄出3级时间魔法，再利用这个时间空档蓄出4或5级的火魔法对准方锥的白色核心进行指向攻击。这会非常奏效。当然你也可以尝试用枪来瞄准射击。



一旦传送门完成了，不要恋战，立刻使用离开战场。

受困

由于传送门的错误，只有你到达了幽灵沼泽。这里会首次出现女妖，她会召唤死灵人。你必须先干掉死灵人，攻击女妖才会有效。一旦女妖以手掩面就表示你可以攻击了。立刻用远程的精确瞄准对头部进行连续攻击，很快就可以杀死她。另外用连续近身物理攻击也是可以的。

技之英雄（一）

想让见风使舵的神枪手李弗加入你的队伍可不容易。你需要先达到他所要求的额外声望点数才行。

小提示 想要把房子卖个高价就得先装潢一番，然后将你的战利品安置在里面，这会大大提高利润。你可以在它的新主人不在家的时候，再把战利品给偷回来。

被诅咒的金银岛

这个任务的BOSS是幽灵海盗船长。他有4000点HP,弱点是圣属性的武器。他的可怕之处在于对于混乱魔法免疫,并对所有的攻击性魔法有抗性。他的身材高大,攻击范围广,最好和他保持距离,并利用翻滚躲避他的进攻。用时间魔法来放缓他的动作,接着用你最好的远程射击武器来攻击他的头部。

打败他之后你就可以得到去狮头岛的航海图,你可以参考狮头岛地图来把岛上的财宝搜刮个干干净净。



拯救查尔斯



拯救了这个被奶奶过度呵护的老男人查尔斯,你将会得到5000点声望和30点善良点数。如果你杀了查尔斯,或是他被死灵人杀死,则你会收获50点邪恶点数和20点的堕落点数,实在是不划算啊。

有东西烂掉了

完成这个任务,路克山脊旅店的老板会向你以超低价出售旅店,实在是便宜,甚至不到2500块金币,有闲钱就买下它吧。

归还暗影之印

当你把暗影之印带回暗影法庭,这个任务会逼你做出一个伤脑筋的选择。你可以牺牲自己的青春和容貌来归还暗影之印,得到50点善良点数,但你的样子会变的非常非常可怕。当然,李弗虽然让你来还这颗封印,可没说你就得亲手还。你还可以把封印交给一旁哭泣的少女,牺牲她的青春来让自己解脱,这会让你得到50点邪恶点数,不过保住了你那张漂亮的脸蛋。

爱很伤人

当你找齐葛蕾夫人的三片尸块,我们可怜而痴心的守墓人终于将她复活。如果你成全他们可以得到10点的善良点数,当然如果你想试试娶一个僵尸新娘是什么样,也可以横刀夺爱,站在房间里不离开,葛蕾夫人会爱上你,但你也得到了10点邪恶点数。不过只要完成任务你就一定可以获得8500点的声望。

墓园庄园

这里的BOSS死灵人首领算是相当难缠的敌人。他有着4000点的HP,而且对大部分的魔法都有抗性。不过它的弱点和其他的死灵人一样害怕火魔法,所以可以先利用3级时间魔法放缓它的速度,然后趁机蓄高级的火魔法来攻击他。瞄准他的头部射击也比较有效。需要注意的是这个BOSS的巨刀攻击力相当高,一定要保持距离作战。

小提示 已经开始为你的肥胖而担心了吗?只有吃芹菜才能减肥,或许你应该连那个蔬果摊子也一起买下来。

托比城乡促进会

这个任务没有太多需要注意的地方。只是在最后回到托比的屋子找他时,需要敲四五次门他才会开门。进门以后你可以用"咆哮"等威胁的表情将他吓跑。如果你没有学会这些表情的话也可以直接杀了这个骗人的家伙,但这样也会得到30点邪恶值。

邪恶的幽灵沼泽

山姆和麦克斯又惹祸了,这个任务不会有和善恶有关的选择,也没有特别需要注意的地方。

技之英雄

在见过李弗,并正准备从密道逃亡的时候,千万别错过了一笔金子。就在密道口旁的抽屉里你可以直接拿到1000块金币。

在逃出密道并和其他两位英雄会和之后,将是一场大战。这里会出现有着7000点HP的大型魔力方锥。这个方锥同样对于大部分的魔法有抗性,但是它害怕闪电魔法、子弹以及弓箭的射击。如果它的白色核心仍然在方锥里,你是丝毫伤不到它的。



先跑到葛斯所在的坡上,一旦葛斯用能力逼迫白色的球状核心露出来时,就是你攻击的大好时机。途中大型方锥可能会一次性召唤10个敌人以及小魔力方锥,尽量让李弗和汉默儿来对付杂兵,集中精力对付大方锥。如果敌人过于靠近你和葛斯,你可以先用时间魔法放缓他们,再用其他的招数来扫清。

因果轮回



随着剧情的发展你会回到童年,和姐姐罗斯共度短暂的一天时间。这里会有20个瓶子可以射击,但就算你全部击碎了它们,也只是一场小孩的游戏而已,不会发生任何事。如果你已经在这个世界里玩够了,就可以到床边去睡觉触发最终的剧情。

命运的选择

在路西恩死后,你将面临一个可以扭转命运的选择:

牺牲: 这是最无私最纯粹的选择,所有在修建玄天巨塔时死去的人们都会复活。但你不会得到财富,也无法让你所爱的人复活(包括你的小狗,这会让你不能再进行和挖掘有关的任务)但人们会为你的至善之举塑一座雕像。你会得到300点的善良和500点的纯真。

家庭: 选择家庭,你所爱的家人以及你的狗狗都会起死回生。这个决定无关善恶,只是会增加你500点的堕落。这也是惟一可以救回狗狗,完成剩下的挖宝任务的选项。

财富: 选择财富,你将得到一笔超过你想像的财富,能买到任何你想要的东西。但不管是修建玄天巨塔中枉死的人们或是你的家庭和狗狗都不会复活。这真的是你想要的吗?它会为你增加300点的邪恶和500点的堕落。



现在你已经是历经磨难的英雄了,请慎重地做出自己的选择吧。

永远的幸福生活

在通关之后你还可以继续进行游戏，如果你在经历了大起大落的结局之后感到有点空虚，我们为你提供以下的几个继续生活的建议。

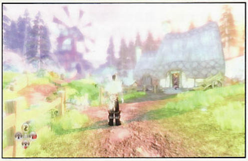
做个地产大亨：阿尔比恩还有太多你没有买下的地产，在完成一些支线任务后你还可以买到一些特别的地产。你可以用自己的钱逐渐建立一个自己的帝国，当你的地产总值达到 250 万金币之后你就会成为国王，或是王后。

完成支线任务：像是考古学家、刺杀任务、解救奴隶或是贩卖人口等任务都可以在现在解决。

经营自己的家庭：你的婚姻稳定吗？你可以尽情地多生几个孩子。或是在别的城镇再组建一个家庭。有很多这方面的成就正等着你解开呢。

做个收集者：你是否已经找齐了阿尔比恩大陆上的 50 个石像怪和 50 枚银钥匙了呢？那些恶魔之门呢？或许还有不少古墓你还没有去探过呢。

做个大玩家：你可以完全不管那些任务啊，家庭啊。还有很多酒吧的赌博游戏值得你慢慢玩。又或者是继续接各种工作来做，闲下来做个酒保，砍砍木头也是不错的。西崖的靶场也仍旧为你敞开大门。



上 Live 会朋友：你可以上 Live 去和其他人一起冒险或是互相帮助解开联机的成就。

通关后的支线任务

亮木森林高塔

这一任务中将会有一个非常有性格的"宝箱"，你会被他带到 5 个不同的区域进行战斗。只有杀掉它那些亲爱的朋友们，你才能得到宝箱中的一颗价值 10 万的钻石外加 10 万金币。



注意了，宝物可没有就此拿完哦！用最终宝箱旁边的床从噩梦中回到亮木森林高塔之后，你还可以再去睡塔里的那张床。这次你会以成年人的身形进入噩梦，直接走到最终宝箱的位置附近。你可以向表情雕像做胆小鬼的表情，打开通往木屋的门。进到里面就可以从箱子里拿到绿宝石。

买下农场吧！ 有了从这个任务中拿到的钱，你可以轻松的买下农民吉尔斯的亮木农场。你会从他的卧室里找到一把闸门钥匙，然后穿过谷仓的门前往地窖会挖到一把传奇的执法喇叭枪。它是游戏中的顶级远程武器。

刺客

在完成精之英雄的主线任务之后。你可能就发现了越来越多的人开始埋伏着要杀掉你。这是因为路西恩对你下了通缉令。尽管通关后路西恩已死，敌人仍然会偶尔偷袭你，你必须在打败至少四次不定期的攻击之后凑齐 4 张地图碎片才能前往敌人的老巢。在包尔湖、强盗海岸之路、亮木森林以及西崖和路克山脊这些地方才可能碰到他们。





费尔法斯城堡

想买下费尔法斯城堡可不是件容易的事，你得攒够 100 万金币。买下它之后你可以在路西恩的床上睡觉，会得到难以置信的奖励属性加成，一定要去试一试。

快速赚钱！ 想要诚实又快速的赚钱最好的办法就是去找一家酒吧将酒保的星级练到最高，在最大的金币加成情况下，你每斟一杯啤酒就可以得到 1125 块金币。还有个办法就是装备好打怪物可以奖励金币的武器（将带有相关属性的宝石镶嵌到武器上。）进入试炼竞技场，每次你都可以大赚一笔。

费尔法斯古墓： 根据支线目标干掉图书馆中的敌人之后，管家会为你指出古墓的入口，在古墓的最后会有一瓶变性药水，如果你希望改变性别就喝下它，但千万慎重，世上可没有第二瓶了。

黑函

如果你之前一直过着有两个家庭的双重生活，那现在可要小心了。告密者会敲诈你。付 2000 金币就能让他闭嘴，你也可以拒绝给钱，但那会让你的家庭破裂。或者你可以干脆杀掉告密人，这样可以保住你的秘密，至少你暂时安全了……

援救

这个任务只有你有孩子才能接的到。回家之后你会被告知孩子自己出去冒险了，于是你得前往霍比人的洞穴去救出自己的亲骨肉。

9道恶魔之门

或许你已经遇到了在阿尔比恩大陆上隐藏着的长着面孔的石门，打开他们会有丰厚的回报。而且他们的幽默感都还不错。下面就为大家列出如何让他们给你乖乖让路的办法。

1号门

位置：在从幽灵沼泽刚到血石的路上

说明：最挺简单的一道门，你只要买把鲁特琴带上，到他的门前弹奏，注意鲁特琴要按住 A 做延长表情，一直到恶魔之门说要弹奏一个最强音为止。注意最后一定要让表情成功。奖励是大师级长剑。





2号门

位置：包尔斯顿墓园入口很容易找到

说明：他想要吃肉，没办法，就在附近到处乱跑的小鸡中找一只倒霉蛋踢到门上就行了。你会拿到一些可以买到的药剂



小提示 除了执法喇叭枪，游戏中的顶级近身武器是王者武士刀。完成了传送门的任务之后再回到亮木森林高塔就会在传送点的左边发现一个护栏的缺口，从那里跳下进入迷宫，走到底就可以拿到。

3号门



位置：亮木森林的西崖小径

说明：这道门比较烦人。先是要乳酪，在橡木镇就可以入手。随后又要辫子头、络腮胡、城市尖帽和裙子。在包尔斯顿老镇、包尔斯顿市集、血石、橡木镇进行一番购物后耐心地等一会儿就开门了。里面可以找到三件衣服。

4号门

位置：先传送到包尔湖地区的吉普赛营地，然后查看地图前往西南顶角的小路尽头就可以找到这个恶魔之门。

说明：这个悲剧作家需要你做一连串的表情去配合他，这可不容易做到，还是准备好了再去吧。需要用到的表情包括：嗜血狂啸、放屁、飞吻、咆哮、跳舞、大笑、侮辱、指指点点与嘲笑、崇拜、猥琐劲舞。进入之后你可以获得一颗高级镶嵌宝石。



5号门



位置：橡木镇北端靠海岸。

说明：这个门很浪漫，你只需要找一个人当着恶魔之门的面求婚和飞吻就可以让他开门。你将获得门后的宁静农场和一个价值32000金币的梦幻小屋。记得在谷仓里会有一把王者之锤在等着你，不过在后期它的威力实在一般。

6号门

位置：西崖的最南部，去往咆哮大厅的必经之路上。

说明：你必须得让自己的堕落／纯真的指针指向堕落一边，至少也得在中间，他才会开门。获得后可以得到传奇级钉头锤。



7号门



位置：到幽灵沼泽的淹水的农田是最近的路。一直走到地图的东北顶点就能看到他。

说明：他的要求是要你带11个知识分子、上层阶级或者至少是中产阶级的观众去看他的表演。你最好已经赢得了足够的威望。你将会得到另一把传奇级的武器——穿孔步枪。

8号门

位置：先传送到路克山脊地区的路克山脊旅店，然后查看地图从南边的桥走过接着往东就能看到。

说明：这扇门只要你的小狗做出5种表情就会开门。查看一下你的小狗会哪些把戏再表演吧。里面是回忆小径，会有一些你儿时经历过的场景和一瓶生命药剂。



9号门

位置：费尔法斯花园

说明：你不必去买下费尔法斯城堡。可以从大门楼梯下的通道直接到地下室去。这个恶魔之门的要求就是你得先打开所有的其他8扇门。进入后你可以得到一本诗集和5000金币。



小提示 在进行任务之前，尽量把所有的钱投到房产和生意上，让钱不断生钱才是硬道理。

难点成就指南

剧情成就

一共有8个，会随流程拿到。最后在结局中不同的命运选择会对应“家人”、“损人利己”、“自我牺牲”三个成就。想要在一次通关中拿全三个成就的话，就得在做出选择拿到成就之后立刻退出游戏，然后再进入游戏重复做两次选择。

收集成就

布偶收集家(10点)：在西崖营地的靶场得到第二名就可以随机得到5个布偶中的一个，之后不管你得几次第二名也只能拿到同一个布偶。你只有上线后不断地和别的英雄交换，才能继续得到新的布偶。还会有第六个特别的“英雄布偶”你必须去完成www.fable2.com上的特定挑战。

石像怪寻宝专家(25点)：石像怪一共有50个，很多都在你完成支线任务的时候会碰上，他们有一双发光的眼睛，通常都附在高处的建筑上，喜欢用各种尖酸的话来调侃你，如果旅行中听到这种贱贱的声音，你可以循着声音用枪打碎他们。之前你需要先学会瞄准技能。你还可以从石像怪的宝藏洞窟中逐步打开6个宝箱。打开所有宝箱后，打破最终宝箱后的墙可以得到十字弓——射必死，攻击力极为强劲。

完整主义者(50点)：要想得到它，你必须学会所有36种表情，10个小狗花招和学会所有16种能力。其中大多数都可以随着剧情的发展在包尔斯顿市政广场的书店里买到。有一些表情的拿法比较特殊，归纳在右边的表格中。



角色表情

飞吻：达到2500声望即可。

拍我马屁：达到20000点声望即可。

道歉：善良值处于25%。

鲁特琴：从杂货商人那里买一把就可以了。

帽子、头带、大胡子：在Live玩酒吧游戏胜出。

大笑：善良值处于50%。

敲诈：邪恶值达到100%。

战栗笑声：达到10000点声望。

威胁：邪恶值至少50%。

小狗花招

后空翻：在在线酒吧游戏中赢得两星级幸运之塔锦标赛。

咆哮：在石像怪的宝藏箱子中获得。

装死：在包尔斯顿墓园获得。

双脚站立：在包尔湖的某个箱子里获得。

战斗成就

神枪手(10点)：将至少3个敌人引成一排，然后用从幽灵沼泽的恶魔之门里得到的穿孔步枪射击即可。

派对狂(10点)：先表演跳舞或是鲁特琴吸引足够多的人，然后在3分钟内快速的将事前买好的酒送给他们。

捣蛋鬼(5点)：先找一些低等级敌人，然后打到剩一两个，再用时间魔法，然后就可以对他们做四种表情来。分别是嗜血狂啸、竖中指、放屁和装死。

跳崖高手(5点)：在金银岛的任务中有一处必经的悬崖就可以解开。

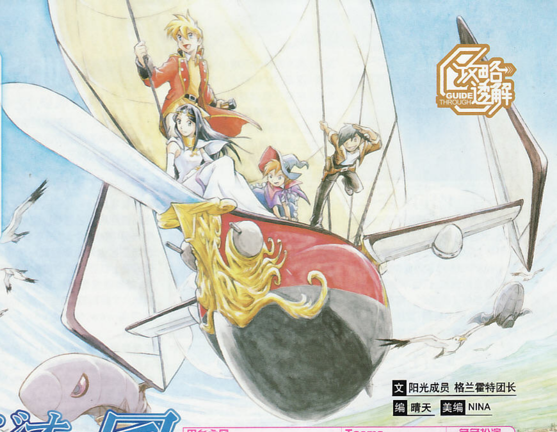
多人成就

双重威胁(10点)：和朋友联机同时攻击一个敌人。

好伙伴(10点)：和朋友合作同时做一样的表情，按住A键延长表情后同时放开。

本作是由Tecmo和RED Entertainment合作开发的一款幻想风格的原创角色扮演新作，清新的画风和丰富的隐藏要素是这款游戏的最大亮点。游戏描述的是19世纪，一群乘坐飞空艇在世界各地冒险的少年们所发生的梦想与友情的故事，想和主角一起体验惊心动魄的冒险吗？那就赶快翻开接下来的内容仔细瞧瞧吧。

通关时间：主线流程约需35小时，完美通关约65小时。



文 阳光成员 格兰霍特团长
编 晴天 美编 NINA

ノスタルジオの風

思乡之风	Tecmo	角色扮演
NDS ノスタルジオの风		日版
2008年11月6日	1人	5800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

基本操作



按键	作用
START	开始游戏
SELECT	切换下屏地图／配合十字键可以移动下屏地图
十字键	角色移动／选择指令
A	确定／调查
B	取消
X	呼出系统菜单
Y	启动同伴对话系统／切换技能菜单中技能信息
L/R	状态菜单中旋转人物

系统菜单说明



按下X键可以打开系统菜单，在这里我们可以给角色更换装备、提升技能等级，以方便角色能够更好地进行冒险。在上屏我们还能看到角色的HP、MP、等级、金钱以及游戏时间等信息，下屏则显示玩家目前乘坐的飞空艇状态。

指令一览(按从左到右的顺序)

①查看和使用已经取得的道具，从左到右依次为是消费道具、武器、防具、饰品(未鉴定的物品)和贵重品。

②变更角色的装备。

③使用或升级角色已经学会的技能，按←→为切换角色。

④确认角色以及飞空艇的状态，下屏幕显示角色目前的装备。

⑤查看游戏的各种收集要素，包括怪物图鉴，角色图鉴，地图完成率，支线任务完成率等等。

⑥变更游戏里的各种设定，例如音量(BGM)、音效(SE)、字幕显示速度(メッセージ表示)等等，建议将"Bボタン設定"更改为"歩く"，这样可以大大加快平常移动的速度。

⑦储存游戏进度，最多只能储存2个。

⑧中断游戏后只能关闭主机，读取中断存档后存档会消失。

战斗系统解说

地面战



使用主人公及同伴进行战斗。上屏显示角色的战斗指令、HP和MP的计量槽；下屏幕左侧从上到下显示敌我双方的行动顺序，而右侧则是我方角色具体的HP和MP数值。

战斗指令一览

たたかい	普通攻击
スキル	使用技能
ぼうぎょ	防御使受到的伤害减半
アイテム	使用道具
にげる	逃跑，有一定几率失败

战斗评价

战斗胜利后系统会根据玩家受到的伤害和战斗持续的时间给予评价，评价一共分为D、C、B、A、S五个逐渐递增的等级。获得B、A级的评价会追加10％的经验值、SP和金钱作为奖励；S级则增加25％。

空中战

本作在世界地图上移动完全依靠飞空艇，所以在飞空艇状态下遇敌则会开始空中战。空中战中一旦飞空艇的耐久值为0就会算作死亡，而角色的MP则可以使用特技来辅助攻击和防御。战斗指令的前两项分为对应普通和特殊攻击，根据行动的角色不同，指令名称会发生变化，其余则和地面战相同。另外游戏中的天气也会对攻击造成影响，所以下雨时应尽量避免使用机关枪来进行攻击。飞空艇不能升级但最大耐久值可以通过改造提升，相关的零件可以在商店进行购买。

特殊攻击一览

エディ	
とつげき	使用飞空艇撞击敌人，同时减少飞空艇的耐久值
パッド	
らんしゃ	攻击一侧全部的敌人
メロディ	
ねらう	一定回合内提升梅乐迪自身的命中率
フィオナ	
ためる	一定回合内提升菲奥娜自身的攻击力



©2008 TECMO.LTD./RED

技能的成长

为了对应两种战斗方式，角色的技能也分为地面战和空中战两大类，且只能在对应的场合才能使用。基础技能通过提升等级便会逐渐领悟，大约30级左右就能学满，而强力技能则需要将基础技能提升到一定等级后才会出现（具体条件见下表）。升级任意技能都需要消耗战斗后获得的SP，同一技能最多能够提升到LV10。

フィオナ

战斗技能

技能名称	等级要求	必要技能
愈しの光	20	回复の风LV5
天使の歌	26	回复の风LV5 祝福の风LV5
精灵の光	28	祝福の风LV5
ルミエラーナ	30	ルミエラLV5
青き旋风	35	白き疾风LV5
白き镇魂歌	38	愈しの光LV5 复活の钟LV5
エンゼルダスト	40	愈しの光LV6 ルミエラーナLV6

飞空艇技能

技能名称	等级要求	必要技能
アンチデフェクト	19	リペアフォースLV3
エアロフィールド	25	ガードシールドLV3
ミラクルブラスト	27	アンチデフェクトLV5 エアロフィールドLV5



パッド

战斗技能

技能名称	等级要求	必要技能
ブレイクショット	12	ロックオンLV5
メテオショット	16	ランダムショットLV5
エスケープラン	18	スティールLV3 スピードブーストLV3
ヘヴィショット	23	スティールLV3 ロックオンLV5
ハイパースピード	25	スピードブーストLV5
サイレンサー	26	ノーマークLV3 ハイパースピードLV5
デッドショット	30	ロックオンLV5 ヘヴィショットLV5
バスターショット	35	ロックオンLV5 スピードブーストLV5
ラストマグナム	40	メテオショットLV5 バスターショットLV5

飞空艇技能

技能名称	等级要求	必要技能
フレアシュート	20	ラピッドシュートLV3
スモークシュート	26	サポートシュートLV5 フレアシュートLV5

メロディ

战斗技能

技能名称	等级要求	必要技能
フランモーア	9	フランマLV3
フロスターナ	11	フロストLV3
エアリアーラ	13	エアリアLV3
グランデール	15	グランダLV3
ダークライ	25	フランマLV5 フロストLV5 エアリアLV5 グランダLV5
マジークドレイン	31	スキルブレイクLV5
ウルティマレイン	40	フランモーアLV5 フロスターナLV5 エアリアーラLV5 グランデールLV5

飞空艇技能

技能名称	等级要求	必要技能
スロワーキャノン	19	マジークシャワーLV5
ドレインキャノン	23	マジークシールドLV5
オーロラキャノン	31	マジークシールドLV8

エディ

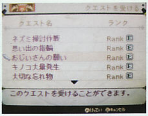
战斗技能

技能名称	等级要求	必要技能
アタックブースト	8	オーバードライヴLv5
ハイパーアタック	18	アタックブーストLv5
ハイパーガード	19	ガードブーストLv5
カウンターガード	23	ガードブーストLv5
天空斩り	25	オーバードライヴLV5 雷神剑Lv5
ソニックウェーブ	28	ディレイアタックLv5
魔神剑	30	アタックブーストLv5 天空斩りLv5
シャインブレード	35	天空斩りLv6
グランドクロス	40	シャインブレードLv5 ソニックウェーブLv5

飞空艇技能

技能名称	等级要求	必要技能
スパイラルアロー	15	ワイルドラッシュLv3
アンリミテッド	22	パワーブーストLv3 ワイルドラッシュLv5
リミットエクセル	29	スパイラルアローLv5 アンリミテッドLv5

冒险者协会



除了主线剧情，游戏同样准备了众多的"支线任务"来满足玩家的收集欲望。在大城市的冒险者协会里与柜台的接待员对话可以接受支线任务，之后再找到相应的委托人了解任务的具体情况才算是正式开始。完成支线任务可以获得相应的报酬，同时还能获得"冒险者点数（ポイント）"来提升"冒险者等级（ランク）"，等级越高能够接到的任务难度越高。

流程要点攻略

序幕

故事开始于一座古老的塔中，一名神秘男子正在要挟少女解开封印，但正当封印即将被解开之时，主角的父亲吉尔巴特（ギルバート）突然出现，成功地救下了少女。之后只要一直顺着塔往下就会发生强制战斗（此战必输），最后逃脱到塔外部的两人再次被神秘男子追上，吉尔巴特为了拖延时间而让少女先行登上飞空艇，但在逃脱时他抓住的绳索却意外地被神秘男子打断，掉下了万丈深渊……

ロンドンセンター

操纵艾迪（エディ）和家里的管家对话可以休息，城镇中武器店、防具店、道具店等主要设施都有形象的图标在地图上进行表示，可以顺便购买一些初期装备。另外要提醒玩家的是，在村庄中移动时要注意上屏幕右下角的提示，如果出现"调查"的选项可以获得一些隐藏的物品。调整好自己的装备后前往村子里的冒险者协会（地图上标记为A），和柜台的接待员对话接到清除地下水道老鼠的任务，而地下水道的入口就在右侧区域的右上方。

迷宫 ロンドン地下水道

迷宫中不能转换视角使得搜索宝箱比较困难，途中需要打开下水道的红色开关来控制水流的高低才能通过某些地方。到达迷宫的中央位置会遇到同伴帕德（パッド），帮助他消灭掉几名杂兵后，继续朝右侧前进，经过记录点（黄色的魔法阵）后就是BOSS战了。胜利后帕德终于取回了被老鼠抢走的项链，而且在得知主角正寻找下落不明的父亲后，他决定帮助主角并成为同伴，接着回到冒险者协会和接待员对话得到"冒险者日记"，今后再与她对话就可以接到各种支线任务了。最后前往村子最下方的飞空艇工厂得到飞空艇，根据其他人提供的情报前往"カイロ村"寻找父亲的下落。



硬直时间 游戏中使用任何技能都有硬直时间（ウェイト），硬直时间小的技能在使用后很快角色就能再次行动，而诸如协力攻击等高威力的技能硬直时间就相对较长，另外部分技能在升级时会减少硬直时间。

BOSS

お化けネズミ

战斗前帕德会再次加入，敌人的攻击力不高，注意回复HP即可，必要时可以使用艾迪提升攻击力的特技来增加伤害。



カイロ村



一开始会进行强制的空中战，基本上也是让玩家熟悉操作，所以难度不高，胜利后向地图右下方前进，在村庄上按下A键降落即可进入(以后进入地图上的其他地点方法相同)。与村子中间的人对话会得知酒场中的女性似乎知道艾迪父亲的下落，接着前往酒场与右上角的女性对话得知她是父亲的学生，而且不久前父亲曾经去村子外的遗迹调查过。

迷宫

ピラミッド

离开村庄不远处就是刚才提到的遗迹，迷宫一共有4层，虽然宝箱较多，但在前进时要注意有些地板走上去会强制掉落到下层。在地下一层的长廊内会被巨石攻击，此时只要一直向前跑一段距离后再躲到左边的通道就能安然无恙(多注意观察地图，失败了可以重新挑战)。地下二层走到木乃伊棺材的影子上会触发强制战斗，打倒它们会得到目前为止很珍贵的MP回复药，而击败右边第一个木乃伊会得到重要道具"玄室の鍵"。地下三层使用钥匙打开记录点附近的大门就是BOSS战了。胜利后继续前进会遇见同是冒险者的卡尔洛斯，虽然从



他那里得到了父亲的烟斗和一块奇怪的石板，但是石板上的奇怪文字却让两人摸不着头脑，接着返回"カイロ村"从之前的女学生处得知石板记载的是"バベルの塔"但是以飞空艇目前的状态无法到达那里。最后在酒场和最上方的村民对话得知魔法师隐居的村子中有人能够改造飞船，于是二人急忙赶往下一个目的地。



BOSS

ファラオ

敌人以全体攻击为主，建议让帕德专心回复，艾迪则使用提升攻击力的特技配合单体攻击技能快速削减它的体力。

メルヴェイユ村

位于"カイロ村"的左上方，进入村子后先到上方找长老交谈，再回到飞空艇停留的地点就能够找到魔法师梅乐迪(メロディ)，众人商量后得知要找到"エテルナの水晶"才能够改造飞空艇，同时梅乐迪自告奋勇地加入队伍和众人同行，最后从"カイロ村"的位置一直向下飞行会遭遇女空贼的袭击，胜利后继续向下看到"ケープタウン村"。进入其中整理完后继续向左上方前进，绕过群山后来到村庄正上方的"エテルナ矿山"。

BOSS

エスペランサ号

敌人的炮击伤害在25左右，所以事先一定要在村庄的道具店购买足够的"修理ドライバー"来回复飞船的耐久值，使用提升攻击力的技能后要解决它并不困难。



迷宫

エテルナ矿山

进入矿山后沿路向下，在第一个分岔路口处先向下方前进进入矿山的东部采掘所，这里宝箱比较多，回收完毕后再回到岔路口改走左边的道路。最后在右边的房间得到"エテルナの水晶"原路返回(也可以使用道具直接脱离迷宫)。

メルヴェイユ村

返回这里对飞空艇进行改造，但正当众人准备前往"バベルの塔"时，忽然从长老家的方向传来了爆炸声。原来这是已经被村子流放的哈尔特曼(ハルトマン)干的好事，他这次来的目的是想叫村子里的人为他所在的神秘组织做事，但由于长老没有答应他，所以恼羞成怒的他决定烧毁整个村子。最后在梅乐迪的帮助下暂时击退了他，但长老还是因为中了哈尔特曼的魔法而去世了，在将长老安葬后，为了报仇的梅乐迪正式成为同伴。返回大地图飞空艇就具有了穿越部分高山的能力，而按L或R键可以在第一层和第二层高空中切换。建议之前先到"ケープタウン村"更换一下飞空艇的装备，然后先飞到"カイロ村"的位置，再按R键切换到第二层，从右上角的缺口到达バベルの塔。



BOSS

ハルトマン

敌人的魔法防御很高，而且会频繁地使用全体火魔法，但只要注意回复，将他的HP削减到一定程度就会自动结束战斗。

迷宫

バベルの塔

这里的杂兵以目前的实力来说不太好对付，飞行系的敌人使用梅乐迪的火魔法有特效。二层要灵活切换按钮让升降梯铺路，而路上遇到的蓝色精灵不但可以使我方HP/MP全回复，其所在的位置也有宝箱。第三层要先坐左边的移动平台开启开关，这样才能通过右边继续前进。从第五层记录点继续向上发生强制战斗，此战也是必败，只要坚持两个回合就会自动结束。原来之前父亲时所救的女孩名叫菲奥娜(フィオナ)，而神秘男子也是和杀死长老的哈尔特曼一伙的。更糟糕的是，这次他顺利地利用菲奥娜的力量解开了塔中碎片的封印，甚至准备将众人灭口，在危机关头菲奥娜发动了守护的力量顺利掩护大家逃离。



装饰品鉴定

迷宫中得到的？号道具可以城镇中的"冒险者协会"二楼进行鉴定，由于其上会附带很多实用的技能，所以无论是装备在身上还是卖出去换成金钱都是不错的选择。

ロンドン

前往家左边的“ベアトリス家”发生剧情，并将身体虚弱的菲奥娜暂时交给他照顾，之后回到“カイロ村”的位置一直向下飞行找到“アブ・ジンベル神殿”，接着再返回“ロンドン”的王立博物馆找副馆长对话得到“不思议な石”，最后再前往“ベアトリス家”从曾经在遗迹中遇见过的卡尔洛斯处得到父亲的消息，而出发前菲奥娜也表示也要和大家一起前去帮助曾经救过自己的吉尔巴特并加入队伍。

サンクトペテルブルグ



从“ロンドン”往东飞行，上升到空中第二层后可以绕过山脉到达ロンドン东边的城镇。进城前往酒馆发生剧情，得知“太古之父结社(古き父の结社)”曾经在东边的山脉出现过，说不定父亲也在追踪他们的下落。

空の坏し屋

离开村子切换到第二层向右侧飞行，向前一段距离后进行BOSS战，胜利后敌人大叫着父亲的飞船已经被他击坠便扬长而去，而众人商量后决定在附近搜索，希望能够找到父亲飞空艇的残骸。

接着一直向右到达新的村庄，和其中的村民对话得知父亲并没有死，并且已经出发去北方山脉的巨大建筑了。

BOSS ウロボロス

敌人的攻击力较高，一次伤害在45左右，使用菲奥娜的特殊攻击提升攻击力后战斗起来会非常轻松。



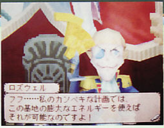
迷宫 シヘリア基地

进入“シヘリアの村”北方的设施会有NPC跟随众人同行，虽然玩家在战斗中不能控制她，但由于其本身的攻击力很高，也算是不错的战斗力。沿路前进不久菲奥娜会被敌人骗走而暂时脱离队伍，第二层需要先到下方打开红色机关将最上方的风扇停下来后再从里面钻进去。继续前进到三个升降梯的区域，乘坐中间的电梯上到三层进行BOSS战。胜利后顽固不化的敌人启动了自爆装置，虽然危机关头乘坐飞空艇的雪莉(シャーリー)赶到救下了众人，但艾迪的父亲却再次和众人走散，最后一行人决定先回ロンドン，第二天到王立博物馆见局长商量接下来的行动。



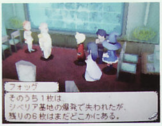
BOSS ロズウェル

BOSS全体攻击所造成的伤害在30左右，多使用艾迪的连续攻击技和梅乐迪的魔法并不难对付。



ロンドン

回家后和两侧房间以及阳台上的同伴对话后就可以休息了，第二天众人按照约定来到王立博物馆得知“王立调查局”已经调查“太古之父结社”很久了，而他们目前正在收集一种名为“ダブレット”的石板，虽然还不知道这种石板是否真的能打开神之国的大门，但毕竟不能让敌人捷足先登。最后收集石板的任务自然就落到了艾迪等人身上，而除了在基地爆炸中消失的一块石板外，世界的其他地方还存在6块同样的石板。



迷宫 エテルナ矿山

来到“ケープタウン村”和王立调查局的杨贵汇合，接着前往“エテルナ矿山”的废墟中。这里的道路和原来的一样，在第一个岔路口向左下走可以到达西部采掘区，这里有不少宝箱可以回收。继续前进到大采掘所，顺着铁轨一直下到尽头发现原来无法通行的路现在可以通过了，之后要灵活切换铁轨来更改列车的轨道到达记录点，而正当众人拿到石板时，杨贵却露出真面目，原来她也是“太古之父结社”的成员，真正的调查员早就被调包了。接下来的强制战斗三个回合就会自动结束，没有必要浪费道具，最后众人决定先回“ロンドン”向局长报告。



ロンドン

由于杨贵是间谍的事情局长自己也不知道，之后为了防止情报再次泄露，局长委托艾迪先找出间谍，而在和所有人对话后再和局长对话，就可以在联络通路左边的房间内找到行为反常的卡尔洛斯，并最终在玛琪的帮助下揭穿了他的身分。原来他就是曾经伪装为吉尔巴特抓走菲奥娜的艾斯特尔(アステル)，之后返回向局长报告情况，同时真正的卡尔洛斯也带来了下一块石板的消息。

迷宫 アララト山

位于“ロンドン”东南部，而且必须飞到高空第二层才能到达，因为地图上有红点标识，所以并不难找到。进入其中一直向下走可以到达废船区域，这里的猩猩怪攻击力比较高，而且胡萝卜型的敌人会即死，所以要多利用菲奥娜的回复系魔法才能确保我方的安全。中途的精灵会贩卖道具，而到达最下层大圣堂后按下中央的机关，再回到一层居住区最上端点火，这样就能打开记录点上方的门开始BOSS战。胜利后哈尔特曼没有如愿以偿得到石板而仓惶逃走，最后返回“ロンドン”向局长报告。



BOSS ハルトマン

敌人和之前一样，魔法防御比较高，所以两名女性角色可以专心回复。频繁发动的魔法攻击大约会造成全体30～40左右的伤害，但在我方队员的强攻下很快便能解决掉他。

宝藏的探索 本作一共有50种“宝藏”可以探索，它们存在于大地图上的任意角落里，只要飞空艇到达它们所在的位置就可以记录到冒险日记里，累计到一定数量后前往王立图书馆中可以从副馆长那里换取奖励。

ロンドン

回到调查局向局长汇报后，离开时得知老鼠又把贝尔特里斯家族重要的项链给叼走了，接着在“ロンドン下水道”最右边消灭掉巨大化的老鼠后夺回项链，将其归还给“ベアトリス家”的主人。最后在众人准备离开村庄时会遇到之前在基地中失踪的少女，原来在基地爆炸时她也顺利地逃了出来，并且她也证实吉尔巴特还活着，并请求艾迪帮忙找到被结社控制了思想的妹妹艾斯特尔。



デリー

从“カイロ村”往东，先将飞空艇切换到二层从南边绕过来就会到达新的村庄，而根据居民描述艾斯特尔所在的“ニルヴァナ宮”就在村庄的东北方。



迷宫 ニルヴァナ宫

刚进入这里就得知宫殿的钥匙不见了，而备用的钥匙在“デリー”的宝物库中，接着返回“デリー”最上方的房间和保管者对话可以得到神殿的钥匙。在神殿内部探索时要注意地板的颜色，深色的地板会塌陷，掉下去就必须从头开始前进，先进入左边的门到达“西の院”，一直向上走到4楼将蓝色开关切换为红色，再到右边的“东の院”将相同的开关打开，最后回到1楼继续前进经过记录点进行BOSS战。胜利后艾斯特尔终于脱离了杨贵的控制，同时众人也意外地收获了第4块石板，最后根据艾斯特尔提供的情报，艾迪等人决定前往结社的秘密基地一探究竟。



BOSS アステル

敌人除了魔法防御很高之外没有明显的特点，先集中消灭掉2个杂兵就可以轻松搞定她。胜利后会和杨贵进行战斗，而且由于是真身的关系，对付起来也很容易。

东京

从“ニルヴァナ宫”出来切换到第二层的状态向东飞就能到达日本，而离开这里时会遇到卡尔洛斯，接着再从城市向下飞到达“ダモクレス”。进入这里玛琪会加入队伍，之后再和局长对话可以直接传送到结社的富士山基地。



迷宫 富士山基地

完成这里的剧情前是无法退出的，所以之前一定要准备充分。被机器监视的路是无法通过的，只能绕道而行，从中间的梯子下去发生剧情，之后再返回从右边的梯子下去，沿路躲过监视器的监控范围，在牢房发生剧情后再返回会发现左边的路已经可以通行了。最后从1层的左上角绕到抑制室发生强制战斗，胜利后回到1层的右下角乘坐电梯来到基地最下层开始BOSS战。胜利后在吉尔巴特和玛琪的帮助下，众人成功地破坏了基地的自爆装置并且安全逃离，但由于结社还没有被真正地消灭掉，再次团聚的父子俩决定先回家再作打算。



BOSS 华京

敌人会使用无敌招式，之后只能选择防御等待这段时间过去才能进行反攻。鬼神剑的全体伤害在90左右，一定要注意保持我方的HP。

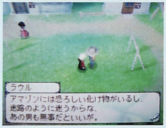


ロンドン

和玛琪对话后直接回到“ロンドン”，与家里所有的人对话就能休息(和吉尔巴特对话可以学会协力攻击)。第二天来到飞空艇处，发现副馆长又将飞空艇进行了改造，这下可以上升到第三层高空了，刚飞一段距离会收到求救信号，往左飞找到求救人员，战斗后回到“ロンドン”让帕德学会协力攻击，最后离开村庄切换到第三层后向东飞，很快就能接到副馆长关于石板的消息。

ニューヨーク

一直向东飞到达新的村庄，来到地图右上方的房间找妇人对话就能发生剧情，离开后继续向下飞到达新地点“トカル村”，与村子中央的ラウル对话，离开村子再一直向北飞能够找到“アマゾン森林”。



迷宫 アマゾン森林

先进入右方的瀑布洞穴中调查石板得到提示，接着需要按照以下的步骤来完成才能通过：①前往左侧的小湖顺时针走一圈，再调查湖中出现的月亮，②前往右下的断桥尽头，面向左等待几秒钟，再回到瀑布前调查出现的光球；③在限定的时间内从最右边的通道前往“黄金乡エルドラド”的入口(失败的话会被传送回入口处，此时只要再重复第3步即可)。消灭最后挡路的BOSS后，切换开关架起桥就能继续深入，而部分房间中的宝箱不要忘记回收，到达最深处后再次发生BOSS战。

BOSS デビルフラワー

敌人的单体攻击伤害在100以上，只要注意回复异常状态就能保证有条不紊的进攻。建议艾迪增加攻击力后使用“ディレイアタック”猛攻。



设计图的作用 游戏中获得物品的设计图后，将它交给东京寺院内的和尚，之后就可以在他那购买飞空艇的部件了，而且这些部件一般来说比在商店出售的部件性能更好。

实用技术 攻略透解

BOSS

ハルトマン

由于敌人的魔法伤害在100左右，所以让梅乐迪给我方全体施放"マジークシェル"(魔法反弹)后不费吹灰之力就能获得胜利。



メルヴェイユ村



胜利后终于帮梅乐迪报了长老的仇，接着回到"ロンドン"向局长报告后，玛琪告诉梅乐迪她的母亲就葬在她出生的地方，原来当年为了保护村子，梅乐迪的母亲也曾经死在哈尔特曼的手下。之后前往"メルヴェイユ村"在长老的房间调查桌上的信，然后在墓地让梅乐迪学会协力攻击，而得知一切的梅乐迪更加坚定了消灭结社的决心，最后离开时会从副馆长处收到消息，让艾迪等人到新的地点集合。

リオ・デ・ジャネイロ

位于"トカル村"的东边，到达这里后先到地图左上方找到副馆长，随后他会交给艾迪一张航海图，并希望大家能从中找出隐藏的秘密。接着再去右下角的房间，在二楼与托马斯(トマス)对话，同时地图上会出现新的地点。

イースター诸岛

位于"リオ・デ・ジャネイロ"的左下方(可以按SELECT查看，地图上最大的红点即是)，这里由8个小岛组成，先到北边的岛屿找考古学家对话，接着将所有小岛的石像全部调整为面朝中央就会发生剧情，随着冰的融化，"龙の祠"的入口也出现了。

迷宫

龙の祠

一进入这里就会进行BOSS战，胜利后出现"タブレット神殿"。神殿门口的小精灵可以鉴定道具，在最深处得到第6块碎片，同时得知下一个目的地，说不定在那里能找到菲奥娜失去的记忆。



BOSS

アルビオン

要对付这个敌人，如果之前没有改造过飞空艇胜算很低。敌人的物理和魔法攻击力都很高，建议用主角的攻击加成技能和帕德的援护射击为主攻手段，梅乐迪和菲奥娜则主要负责防御和回复，特别是防御上升的技能一定要用。另外敌人的魔法会附加"燃烧效果"，一定要记得及时解除才能避免持续受到伤害。胜利后可以调整装备降落进行地面战，但难度有明显降低，惟一较有威胁的全体火魔法，如果已经让菲奥娜学会了全体回复魔法基本上没有回复压力，当然使用梅乐迪的反弹魔法也是不错的选择，几轮攻击下来就可搞定收工。



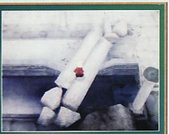
特别提示

空中战胜利后，如果玩家还有未完成的支线任务(接了任务但没有完成)，那么有可能无法触发地面战。解决的办法只有将没完成的支线任务完成后再返回，笔者就曾经在这里被卡了4小时……

迷宫

アクロポリス

位于"カイロ村"的上方，迷宫的地图比较大，中间的一个连接场景必须从掉下的石柱上走过去才能继续前进，最后在上方的房间众人发现了一个奇怪的箱子，梅乐迪好奇地打开了箱子，而菲奥娜出于本能想要阻止可却还是晚了一步。消灭掉所谓的"死亡黑女神"后，她大叫着告诉菲欧娜，其实她和自己是一样的怪物，而就在众人准备离开时菲奥娜学会了新的协力攻击。





BOSS

フレイヤ

敌人的全体魔法可以用反弹对付，尤其是濒死时即死攻击非常恶心，基本上只有使用"复活药"来硬抗。

ロンドン

离开神殿会在入口处收到父亲的信息，返回"ロンドン"让其加入队伍，接着需要从"ロンドン地下水道"潜入王立调查局的总部。下水道的敌人明显比之前强了很多，一直前进到最右下的区域可以通过原来无法到达的地方，最后再从最右下角的梯子往上进入王立博物馆的地下调查局，在这里大家看到了目前已经出现的5块石板，而本应在爆炸中消失的第一块石板竟然也在这里。原来王立调查局早就派人悄悄回收了丢失的石板，至于他们真正的目的也是让人捉摸不透。之后吉尔巴特的学生雪莉再次出现，而还没等大家反应过来，之前在爆炸中逃生的华京也再次出现。BOSS战胜利后警报突然想起，为了保证石板的安全，雪莉嘱咐大家尽快离开。



BOSS

京华

敌人偶尔还是会发动无敌特技，威力较大的全体攻击在濒死时的使用频率会变高，一定要随时注意我方队员的HP。



迷宫

王立调查局

路上的门要切换红色的机关来开启，要回收所有的宝箱需要多试几次，在道路的尽头仍然是BOSS战。胜利后从卡麦(カーマイン)处得知结社和局长其实早有勾结，而为了争夺石板，菲奥娜也是他们从存放石板的箱子中释放出来的人。最后在吉尔巴特和玛琪的帮助下，众人成功地逃脱，最后根据玛琪的建议，与其让石板被坏人利用，倒不如直接将其破坏的好，而将7块石板拼凑在一起时就是破坏它们的最好时机。

不断变化的遇敌率 本作的遇敌率是和等级挂钩的，在不同等级的迷宫中，自己的等级越高，遇敌的几率就会明显下降，所以要想快速赚取SP还是去高等级的迷宫比较快。

BOSS

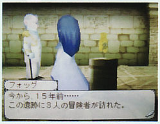
カーマイン

目前为止最有难度的敌人，主要的威胁是全体攻击的伤害能够轻松突破200，尤其是我方的魔法型角色，一不小心就阵亡了。实在不行的话，建议在记录点附近提升一下练级。



トゥームチャペル

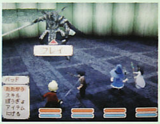
进入这里之前最好保存记录，接触中央的装置后开始BOSS战。胜利后继续向深处探索，这里一共有6条通路，需要分别将6条通路的蓝色开关切换为红色才能打开中央的秘道(迷宫中很多路在上屏是看不到的，如果有一团黑的地方说不定就隐藏着真正的路)，尤其是左数第二个房间必须从左下方的通道绕上去，最后在秘道的尽头进行BOSS战。胜利后局长和雪莉也赶到了这里，原来15年前局长和结社的首领特拉(テラ)也曾一同来过这里，之后局长会威胁菲奥娜将石板拼好交给他，虽然雪莉想帮助众人离开，但是却被身后的卡尔洛斯开枪击中。最后菲奥娜只好将石板拼凑完整，而奸计得逞的局长也召唤出一个怪物来阻挡众人，自己则趁乱逃走。



BOSS

フレイ

敌人的全体攻击大约会造成150以上的伤害，同样以优先保证魔法师的安全为主，如果菲奥娜已经学会2次行动的魔法，给艾迪使用后一回合下来就能造成不小的伤害。



BOSS

テンプルナイト

敌人的魔法防御力很低，再加上只会使用单体攻击，完全够不成威胁。



南极

消灭掉怪物后众人发现局长已经乘坐飞空艇离开了，而就在众人一筹莫展时，吉尔巴特开着飞空艇前来支援众人，现在只要敢在局长之前到达南极就能阻止悲剧的发生。之后驾驶飞空艇到达目的地进行空中战，胜利后通往神之领域的门被局长成功打开，进入门内的世界准备做最后的了断。

BOSS

パラケルスス

敌人一共有4个部分，左右两侧会使用物理攻击，下方则会给自身回复HP，优先消灭掉主攻的部分后，轻松解决掉回复装置就会面对中间的主炮。主炮每5回合发动一次，伤害在400左右，如果之前不回复好耐久值很有可能被一击必杀，而异常状态也要第一时间回复，否则有可能减少我方的行动次数。

コロルの里

一旦进入这里就无法再回到原来的世界，所以多买点回复药(尤其是回复飞空艇耐久值的物品)比较保险。靠近"太阳の塔"发现周围有防护罩而无法靠近，必须将附近的3个防御装置破坏才行，此时又会进入空中战的部分(注意在这里遇到的杂兵空战比BOSS还要强，注意随时记录存档)，顺利破坏掉所有装置后进入塔的内部，在门口会遇到了卡尔洛斯，他告诉大家局长和结社的目的都是为了召唤出太古之父，只要拥有了它的力量就能够毁灭一切。



迷宫

太阳の塔



1楼两边的装置都可以获得道具，先从左边的传送点来到2楼将机关切换为红色，再从右边一直传送到3楼。将3楼的开关装置同样切换为红色，再从3楼左上的传送装置到4楼打开开关，最后由3楼左下的装置一直传送至5楼后再次与卡麦进行强制战斗。胜利后来到6楼后先打开左边的机关，再从上方的传送点传送到7楼的小房间切换机关为红色，接着将左边的机关切换回蓝色，进入7楼下方的小房间切换机关，最后右边也如法炮制，当3个机关都切换完毕后，7楼正中的门终于打开，最后再将6楼的机关全部切换为红色就能传送至7楼进行最终决战。

赶到最上层的众人发现局长和特拉已经在这里等候多时，而特拉此时也说出当时他接触到石板后看到了充满战争与绝望的未来，所以最后他决定收集石板来破坏现有的世界，从而再重新创造一个新的世界，当然我们的任务就是阻止他的疯狂行为。

BOSS

テラ

基本上没有什么难度的敌人，消灭掉她后会和黑翼族的女神进行连战。敌人只有一招全体攻击比较有威胁，伤害在250以上，尤其是濒死时的连发很有可能将我方瞬间全灭，所以建议全员的等级在60以上会比较保险。

思乡之风

将女神打倒后她不甘心地召唤出了"太古之父"企图毁灭整个地球，但此时菲奥娜释放了以生命为代价的神力，成功地阻止了她的阴谋。最后在圣光的照耀下，"太古之父"苏醒过来询问众人是否愿意为菲奥娜牺牲自己，大家的答案毫无疑问是肯定的，因为对于每个人来说，菲奥娜都是他们最好的伙伴。相信了众人的"太古之父"再次以人类的身分复活了菲奥娜并再次进入了长眠，同时太阳之塔也开始倒塌，而在逃离的过程中众人也找到了仍然活着的雪莉，一同乘上飞空艇回到了原来的世界。

离开神之领域后，局长将门的钥匙交给了艾迪，而为了让本不应该出现在这世界的东西回它原来的地方，艾迪毫不犹豫地将钥匙丢进了正在缩小的门内，而现在迎接我们的正是指引故乡所在的阵阵清风。



通关特典 保存通关存档后可以继承金钱，装备，等级开始二周目，各种收集要素包括完成支线任务的完成率也会保留。



文 九兵卫 美编 anubis
协力 阳光成员 格兰霍特团长

ヴァルキリープロファイル
VALKYRIE PROFILE 咎を背負う者

攻略透解 GUIDE THROUGH

起初还以为加入了策略游戏的要素会改变系列作品一贯的风格，但是在将游戏的三条线路打穿后还是发现“《女神侧身像》系列”的味道在本作中果然还是一点都没有变。音乐、人设、故事以及战斗设定都很好地延续了系列的精髓，让FANS得到了最大程度的满足。面对这样一款绝对称得上是经典中的经典的角色扮演游戏系列的新作，我们还有什么理由拒绝呢？

通关时间：三结局全部通关约 30 小时

NDS			
女神侧身像 负罪者	Square Enix		策略角色扮演
ヴァルキリープロファイル 咎を背負う者			日版
2008年11月1日	1人		4800日元
无对应周边			

系统说明

流程进行方式

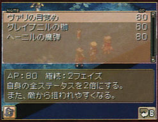
本作的流程是以章节的方式进行的，随着剧情的推动，大地图上会出现很多新增的地点。其中游戏里的城镇只有商店和酒馆两个去处，有关键剧情时会在选项框上多出一个专门的选择肢，进入后会触发相关剧情或者战斗。虽然流程进行方式很简单明了，但是本作的分支却安排得非常多且复杂，具体见后文详细说明。

战斗基础

和系列前作不同，本作中的关卡变成了类似策略游戏的战斗方式，每场战斗最多只能有4名角色上场。在场景中我们要按照回合制来进行移动或者执行相关指令。当敌人进入我们的攻击范围内，就可以切换为系列经典的按键战斗操作了，此部分和以前一样，不同角色对应不同按键，每个人的攻击回数根据职业与武器装备的不同也互有所异，HIT值达到100后就可以迅速按键发动华丽的决之技。值得一提的是，本作的决之技保留了人物的语音，诸如蕾娜斯等人的决之技也进行了重制，效果非常华丽，FANS千万不要错过了。

AP值行动

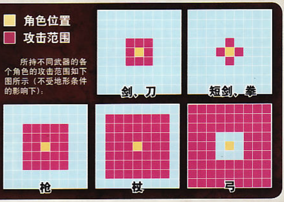
除了正常的攻击之外，执行其他的指令比如使用道具、战场技能、魔法等行动我们都要消耗一定的AP值（全满为100）。正常情况下AP值每回合回复10，选择待机则可以回复20。由于强劲的战场技能一般都非常耗AP，所以在大战之前我们最好将AP回复满。



武器的攻击范围与连携

既然是策略游戏的移动方式，那么各个角色在战场上的位置自然会有所不同，这就需要我们通过把握武器的攻击范围来调整。只有目标同时进入我方多名角色的攻击范围，我们才能够进行连携，这是发动能给予敌人高伤害的决之技的关键。另外要注意的是，和普通的策略游戏不同，在本作中同一回合里已经完成行动的角色仍然可以和正在发动攻击的我方角色进行连携，也就是说敌人只要在攻击范围内，我们一回合内最多可以进行4次连携攻击。不过我们也不要忘了这条规则同样可以用在敌人身上，尤其是魔法师和弓箭手这类角色我们更要格外小心被连携。

攻击范围示意图



女神之羽

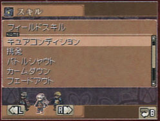


女神之羽是本作的关键词，也是游戏最具特色的一个系统。老实说，本作的难度不低，对我方的同伴使用女神之羽后可以令他们的能力大幅提升，对付包括BOSS在内的所有敌人都可以轻松实现秒杀，但是解放其能力的后果是该场战斗结束后我们就将永远失去这名角色，其强力解放技能可以由主角来继承。因为使用女神之羽和游戏的分支路线有关，所以大家务必三思而后行。

战场技能与战斗技能

本作的技能（スキル）分为战场技能（フィールドスキル）和战斗技能（バトルスキル）。其中战场技能又有两种，一种是主角继承解放后的同伴的（详见后表），一种是直接在商店里通过买技能书习得直接习得的。不管是哪一种，在战斗中它们都非常实用也非常耗AP值的技能，而且同一个战场技能每个关卡只能使用一次，平时千万不要浪费了。

战斗技能和战场技能不同，它们都是附带有利效果和特性的，直接利用技能书习得后就能装备。每个战场技能的都要消耗一定的CP，CP值随着角色等级的提升而增加。另外，一周目每名角色只能装备3个战场技能。



魔法

魔法只有魔法师才能习得，和系列的前作一样，是用技能书来学会的。在场景中我们可以在“魔法”这一选项中单独使用，但会消耗相应的AP值。不过因为魔法用来进行回复、附加状态以及牵制敌人时效果显著，所以使用率还是比较高的。另外，这里所说的魔法和战斗中的魔法不一样，战斗中的魔法可以在菜单里的“攻击技”选项中进行调整。

战斗技巧与决之技

①玩过前作的玩家都知道，当我们发动连续的猛烈攻击时会将敌人致晕，此时再发动攻击敌人会掉落紫炎石和辉炎石；而将敌人挑空后再发动攻击就可以令其掉落魔晶石。这一系统在本作中同样得到了保留，我们可以善加利用。

紫炎石	攻击次数加1
辉炎石	攻击次数加2
魔晶石	经验值增加5%

②在战斗中如果我方的角色在同一直线上对敌人实现了夹击，这时候该角色身体下方就会出现白色光环，进入战斗后获得道具的概率以及奖励KARMA都会有相应的提升。同样，三名甚至四名角色对敌人进行包抄也是会效果翻倍的。

③KARMA（カルマ）其实就是战斗的评价点数。当我们将敌人HP打为0，此时再发动攻击就可以转化为相应的KARMA。连击越高、OVER KILL越高，则获得的KARMA越多，每名敌人最多可以获得100点。当完成每关所要求的KARMA值后，我们可以获得相应奖励，获得2倍KARMA值的报酬则更丰富。另外，如果在战斗中使用女神之羽，我们可以自动获得关卡目标量的KARMA。

④决之定技是对付游戏后期强力敌人的主要攻击手段。为了避免招式的挥空以获得尽可能大的HIT数，我们最好要熟悉每个角色的攻击套路，比如主角的第二招会挑空敌人，而长枪的第一招正好有对空判定，有的魔法是让敌人浮空，有的魔法是将敌人吹飞……除了这些，发动决之技的时候也很有讲究：′魔法师的要最后使用决之技；HIT到了100后不要继续攻击，等3名角色放完决之技后再继续打，HIT数重新满100后第4名角色就能放决之技了，这样能最大地提高攻击输出。

流程分支路线示意图



注意点：①一旦进入“第三章　圣女”，则最后不管怎么使用女神之羽，结局均为Bad Ending。

②想要在一周目达成三个结局，前两章不能使用羽毛保留一个存档；后三章不使用羽毛可以达成Good　Ending；第三章使用1或2次女神之羽，第四章不使用女神之羽可以达成Normal Ending；第三章和第四章均使用羽毛则能达成Bad Ending。

③所有路线的结局在进入第五章的时候便已经确定，因此第五章是否使用女神之羽对最后的结局并没有影响。

④第三章和第四章对两名以上的同伴使用女神之羽，则直接进入被芙蕾肃清的Game　Over结局。

⑤各章所能加入角色如下：

加入章节	加入角色
第一章 焦がれたもの	シェリファ、ロクスウェル
第二章 进むべき道	アーネスト、ナタリア
第二章 数奇な再会	ミレイユ、ミシェル、ヒューゴー
第二章 一样の暗	ダリウス、グェンダル
第三章 胸奥の伤	リーゼロッテ
第三章 圣女	ドウエイン、ローザ
第三章 一つの终焉	潮
第四章 道标无きままに	バルマー、フィオナ
第四章 遗された悲剧	ラインヒルデ、オーギュスト
第四章 避けられぬ战乱	フォーネル



序章 Prologue

オル-ウェン要塞　正门

胜利条件	敌方全灭
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	无

游戏开始的第一关是教学关卡，主要让我们熟悉一下本作的系统，领队的两个大叔实力很强，主角和安塞尔（アンセル）战斗的时候就不要单独冲上去了，用大叔做肉盾就行，小试一下决之技后可以将任意一名敌人一回合搞定。

オル-ウェン要塞 西部

胜利条件	敌方全灭
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	无

本关能上场的角色只有主角和安塞尔，初期的敌人实力就很强，所以还是将其逐个歼灭吧。全灭敌人后发生剧情，对敌人无法使用普通攻击，此时要使用女神之羽，使用之后安塞尔的能力大幅提升，剩下的就没难度了，如果战斗前将主角的第2段技能更改为第1段，还能多骗点魔晶石。





战场的宝物　装备指轮“トレジャーサーチ”后可以在战场中找到发光的隐藏宝物，不过很遗憾的是这些宝物中大部分都是极为廉价且常见的药品，让很多玩家空欢喜一场。

第一章 Chapter1 焦がれたもの

アヤタラの森

胜利条件	敌方全灭
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	50

新加入的弓箭手谢丽法（シェリファ）攻击范围很广，多利她用进行连携。敌方中有一个魔法师要注意，被其魔法连携到的话伤害会非常大，一定要优先消灭。解决完魔法师后其它的敌人就很好办多了，尽量多拿KARMA奖励吧，2倍奖励在2周目获取比较方便。




国境门キルシェ

胜利条件	敌方全灭
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	130

本关的敌人非常多，初期的弓箭手优先消灭，其广大的移动力会给我们带来很大的威胁，谢丽法的HP和防御力都比较低，一定要小心。敌方队长洛克斯威尔（ロクスウェル）的攻击伤害在100以上，可以用谢丽法将其旁边的两个杂兵先引出来逐个击破，之后再单独对付敌方队长就比较轻松了，用连携攻击击破他吧，过关后洛克斯威尔和谢丽法正式加入队伍。




第二章 Chapter2 数奇な再会

"オル-ウェン要塞"路线

过关后回到"トゥルク村"会发生剧情，然后选择"郊外へ"就能出现新的地点"カミ-ル村"、"レ-テ街道"和"オル-ウェン要塞"。三条路线的选择会影响到接下来同伴的加入。进入"オル-ウェン要塞"剧情后佣兵修古（ヒュ-ゴ-）加入，之后地图上出现新地点"カミ-ル丘陵"。至于酒馆里则能打听到"常夜の森"的怪物消息，之后地图上还会出现分支关卡"常夜の森"。

カミ-ル丘陵

胜利条件	敌方全灭或打倒敌方队长
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	280

敌人数量很多，最好本战前先将角色的装备更新一下，不然战斗会比较辛苦。开始时先将左下和右下的杂兵逐个清除，再将上方的魔法师引过来单个消灭，否则被他们包围了就非常麻烦了。最上方的几个剑士攻击范围不大，一起上去围剿就行，也可以直接干掉敌方队长后过关，建议尽量使用决之技赚点KARMA值。胜利后再次进入"オル-ウェン要塞"触发剧情，之后出现新地点"レ-テ街道"。




レ-テ街道

胜利条件	敌方全灭
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	340

本章开始后姐弟米蕾尤（ミレイユ）和米歇尔（ミシェル）加入，而修古则会暂时离队。推荐用米蕾尤出战，她可以使用决之技。本关开始我方处于山顶上，前面的几个敌人将其分开很好解决，后面5个敌人几乎会同时上来，推荐采用诱导作战方法，派一个角色全去分散敌方，死了的话就用复活药吧。优先消灭魔法师，敌方队长魔法师HP很高，就算我方用决之技也要2回合才能搞定他。注意本关进入前要准备防毒的首饰，2个杂兵魔导师都会用毒魔法。过关后回到"オル-ウェン要塞"触发剧情，之后前往"オル-ウェン处刑场"。




オル-ウェン处刑场

胜利条件	敌方全灭或打倒阿内斯特（ア-ネスト）
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	250

本关不使用女神之羽的话难度相当大，多准备复活药吧。先将杂兵逐个引出来击破，远程系的杂兵一定要优先消灭，如果被敌方杀得只有一个人的话，赶快往后退然后复活。本关的敌人不会区别高低差的场景，所以可以在断头台上方慢慢回复，下方的敌人是打不到你的。BOSS阿内斯特一定要留到最后，尽量将他围起来攻击，他的反击一次能挂我方2名角色（普通攻击死一个，决之技死一个）。如果4个人将BOSS围起来的话，那么发动2个决之技能在2回合拿下BOSS。当然，不想1周目Good Ending的话还是解放同伴吧，解放了之后基本没啥难度了。过关后姐弟两人正式加入。

分支关卡 常夜の森

胜利条件	敌方全灭
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	无

本关是分支关卡，用来赚取经验的，大家有时间的话就不要错过这里。虽然这里的敌人实力在初期是很强的，不过只要打过了"オル-ウェン处刑场"再来挑战的话，本关就完全没难度了。本场战斗中踩到紫色沼地会中毒。另外这种分支关卡是无法获得KARMA奖励和解放角色的。值得一提的是"オル-ウェン处刑场"的KARMA奖励得到的戒指可以发现场景中的隐藏道具，之后每一关务必派一个人将其装备上。

第二章 Chapter2 进むべき道

"カミ-ル村"路线

第一章结束的时候从"トゥルク村"出来后选择"カミ-ル村"就能进入该路线，剧情后能加入的角色为娜塔莉娅（ナタリア）和阿内斯特（ア-ネスト）。

カミ-ル村

胜利条件	敌方全灭
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	320

本关敌我数量相差十分悬殊，不过好在现在我方也已经有三名队员了，只要能让三名队员同时发动攻击就可以使出决之技，这样可以保证在一个回合内将单个的敌人消灭。敌人方面比较头疼的是两个弓箭手和两个枪斗士，不但HP高，攻击力也惊人，所以要逐个将其吸引到我方的火力攻击范围——进行消灭。关卡开始时，第一回合我们可以不前进，建议等枪斗士自己送上前来被我们消灭之后再去收拾剩下的那个弓斗士。安全起见，我们最好随时将所有角色的HP保持在一半以上。战斗胜利后前往"カミ-ル村"的反乱军驻留地，可以触发下一关的剧情。




战斗窍门

不使用女神之羽就意味着部分关卡的战斗难度大大提升，对此我们只有在移动时步步为营。对照攻略中各武器的攻击范围以及敌人的移动力来采取行动，算准我方每一步移动的格数是获得最终胜利的关键。

常夜の森

胜利条件	敌方全灭
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	250

本战阿内斯特和娜塔莉娅会加入战斗，一开始我方会被围困在场地中央，踩到紫色的沼地中会中毒。除了下方的达利乌斯和与他贴身的枪斗士之外，其余三个方向的敌人会自动围过来，所以建议从右侧的单个敌人开始下手。盗贼和重战士都很弱，但是那个HP为1200的魔术师有点棘手，她的魔法还能让我方中毒。剩下BOSS一个人时，我们就可以用远程攻击慢慢消耗他的体力了。





オル-ウェン处刑场

胜利条件	敌方全灭后救出娜塔莉娅（ナタリア）
失败条件	我方全灭或者娜塔莉娅死亡
目标 KARMA	250

本关的任务是赶在受困于处刑台上的娜塔莉娅被敌人杀死之前将其救出，所以一开始我们只要选择一边尽快向处刑台对面的台阶前进即可。敌人比较分散，但是会向玩家这边集中过来，我们不必理睬。提醒大家的是，走到处刑台的侧面时，娜塔莉娅是位于我们道具使用范围之内的，HP不够我们可以帮她及时补充。本关的敌方队长虽说实力不太强，不过血还是比较厚的，打起来要花点时间。

第二章 Chapter2 一样の暗

“レ-テ街道”路线

第一章结束的时候从“トゥルク村”出来后选择“レーテ街道”进入该路线，剧情后加入的角色为达利乌斯（ダリウス）和古恩达尔（グエンダル）。

レ-テ街道

胜利条件	敌方全灭
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	300

这场战斗中达利乌斯（ダリウス）和古恩达尔（グエンダル）可以作为临时成员加入我方。战场中有不少敌人是飞在空中的，所以只能用弓箭和魔法对他们发动进攻，攻击的时候注意要让重战士之类的近身攻击的队员顶在前面帮他们做掩护。在前进的过程也不要冲得太前，如果同时进入两名敌人的攻击范围那就会比较麻烦了。

カミ-ル村

胜利条件	打倒敌方队长
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	300

进入“カミール村”后前往反叛军驻留地发生战斗。具体战斗内容和“進むべき道”章节中“カミール村”一战基本一致，但是这次我方参战人数多，所以战斗简单了很多，不过还是要注意多利用坡道对自己进行掩护。另外要提一下的是，这里的女战士会使用道具帮自己回复，所以尽量在一回合之内将其消灭，不要留下后患。

常夜の森

胜利条件	打倒娜塔莉娅（ナタリア）
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	200

战斗结束后在“カミール村”依次选择“エリースと话す”、“ナタリアの元へ”进入“常夜の森”发生战斗。此关仍然和第二章“常夜の森”中的其他战斗一致，只不过BOSS变成了地图右上角的娜塔莉娅而已。娜塔莉娅的职业是盗贼，移动力高达5格，而且连击比较容易让我方致晕，所以战斗的难度不小，建议把BOSS身边的杂兵清完后让主角爆两倍能力值并其将挡在通道中，之后魔法师和弓箭手再上去配合主角进行连携发动决之技，这样就能轻松应战了。

第三章 Chapter3 一つの终焉

マルテの町

胜利条件	敌方全灭
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	170

新同伴潮加入，该关只有4个怪物。房顶上的2只怪物需要靠近它们的攻击范围才会主动攻击，敌人还是不会判定高低。注意龙型的怪物能力比较高，满血一次能掉80%左右，建议将其它杂兵清掉后派个防御高的角色将其引下来围殴，计算好距离还可以多赚点KARMA评价，一周目想要2倍也不是不可能的。过关后出现新地点废墟。

废墟

胜利条件	敌方全灭后救出洛泽（ローザ）
失败条件	我方全灭或者洛泽死亡
目标 KARMA	240

进入废墟前先将队伍好好整顿一下，给主力角色换换装备，多准备点回复药。酒吧内依然能打听到分支关卡的消息“ロータス湿地带の怪鱼”。这次的任务是救助圣女，难度非常高，AI低下的NPC就算你给她使用回复药她也不会退回来。具体的打法就是让我方移动到能对近洛泽使用回复药的距离后，主角爆2倍能力的技能再用吸引敌人的技能将她身旁的敌人都吸引过来，将其逐个击破，敌人的能力很高，只有决之技痛扁。实在不行的话还是解放同伴吧，2周目继承强力武器的情况下本关就没难度了，2倍KARMA也可以放在2周目拿。





アルトリア街道1

胜利条件	打倒敌方队长
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	250

本关开始是2连战，所以进入本战前一定要多购买回复药，分支关卡也要在本关之前打，不然本章就没机会进入了。战斗开始时洛泽会临时加入。本关的敌人全是怪物，如果之前解放了米蕾尤（ミレイユ）的话，那么直接用主角的继承技能冰冻，很大几率能够将所有敌人全部冻结。没有解放的话就要稳步前进了，BOSS一开始不会向我方靠近，可以将敌人一个一个大拉过来，计算好敌人的移动力和范围很关键，因为以我方的实力一次一般只能杀一个。前面的5个杂兵范围都不大，只要不让其太接近的话都很少对我方造成连携。最后的BOSS一定要活用主角的2回合全能力2倍的技能，将其围起来后依靠能力加成剿杀。

アルトリア街道2

胜利条件	打倒丽泽洛蒂（リーゼロッテ）
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	200

本关BOSS对不解放能力的我方任何角色都是一击必杀的，同情况下就算能磨死BOSS本关的KARMA能难到达要求值，这样对我方就要有舍取了，要么解放角色积满KARMA，要么多准备药磨死BOSS。丽泽洛蒂身旁的4个怪物血和攻击力都比较高，好在攻击范围都很小。BOSS战斗后会主动靠近我方，争取在其靠近前将所有怪物先杀了，否则就只有拉开距离和她磨。注意避免BOSS的连携以及怪物的诅咒和麻痹的异常状态攻击。最好是将所有的怪物逐个消灭后再将她围起来群殴。BOSS还会给自己加防和HP，所以要注意主角的2倍技能使用时机。本关结束后洛泽死亡，流程进入下一章。





属性 游戏中不同的角色共有6种属性，利用属性相克的原则发动魔法和特殊攻击会令战斗取得事半功倍的效果，具体关系为：“炎”克“冰”、“雷”克“土”、“圣”克“暗”。

分支关卡 ロ-タス湿地带

胜利条件	敌方全灭
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	无

想要进入本战就必须在进入“アルトリア街道”前完成，敌人都不强，完全是赚取经验值用的关卡。记得别杀太快忘记回收隐藏物品。

第三章 Chapter3 胸奥の伤

废墟

胜利条件	敌方全灭
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	150

有了娜塔莉娅和洛泽的加入，本关没有任何难度。敌人的移动力和攻击力都不高，可以发挥魔法等远程攻击的优势。站位安排得当的话，我们甚至可以一回合之内干掉两名敌人，战斗很快便能够结束。





エ-デルレ-ヴェ城 地下通路 1

胜利条件	敌人全灭或者打倒丽泽洛蒂（リーゼロッテ）
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	150

本关虽然连 BOSS 在内就只有 4 个敌人，但是个个都比较厉害，个别敌人的攻击还会附带异常状态。建议本关的四名队员中，最少有两个能使用决之技，这样才能保证足够的攻击输出。另外，本关的大快头使用多 HIT 的攻击会很容易使它们致晕，利用好这一点可以无伤通过。打BOSS的之前先控制好队形，发动攻击之后全员一起压上一回合内将其解决，她同样很容易被致晕。

エ-デルレ-ヴェ城 地下通路 2

胜利条件	敌人全灭
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	300

本关一出来我方还是被围困在中间，身后会有蓝色的弓箭手和魔术师各一名，能力非常高。最好先集中火力消灭其中的一个，另一个可以使用麻痹或者硬直之类的魔法将其固定中，这样就不会有被连击的危险了。消灭了这两个敌人，剩下的进行逐个清除就没什么难度了。

第三章 Chapter3 圣女

ロ-タス湿地带

胜利条件	敌方全灭后救出洛泽（ローザ）
失败条件	我方全灭或者洛泽死亡
目标 KARMA	150

这一关的任务又是要去救人。BOSS 就横在前方的路中间，想要从那里突破会浪费不少时间，建议用冲刺或者其他战场技能从场景的左侧通道迅速冲过去，至少能帮洛泽吸引一点火力也好。紫颜色的狼非常烦人，连击多而且容易令我方致晕，在和 BOSS 战斗时最好用相应魔法将它先固定住，清掉了左边的敌人和 BOSS 给洛泽稍作回复，之后的战斗就没有太大困难了。

マルテの町

胜利条件	敌方全灭
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	300

本关的敌人数量非常多，而且也比较集中，前进的时候千万不要冲得太前。消灭完地面的敌人后，用不着千辛万苦从箱子上爬到屋顶去清理剩余的敌人，我们只要站在靠近屋顶边缘的地方吸引它们下来就可以了。另外，此关洛泽会作为临时成员加入，活用她的攻击于回复魔法的话会令战斗的过程变得很轻松。





废墟

胜利条件	打倒丽泽洛蒂（リーゼロッテ）
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	150

这一关多艾因（ドゥエイン）可以加入战斗，而此关出现的三名杂兵又都是近身作战的怪物，所以用他把队伍中重战士以及盗贼都换下去吧。由于场景最前面的两个怪物开战后会立刻靠上来，所以第一回合我方最好原地不动，用魔法给自己加点有利状态，第二回合等怪物接近后再一口气将它们消灭，敌人没办法合作攻击，我方就没有生命危险了。BOSS 是在栅栏内是无法对外面发动攻击的，因此我们可以放心地贴着栅栏走到门口，不过还是建议让主角爆两倍能力值上去顶，以 BOSS 的不足 4000 的 HP，一回合内搞定她应该不是难事。





第四章 Chapter4 避けられぬ战乱

国境门ユ-ジリア

胜利条件	敌方全灭
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	330

现在商店内基本都可以买到所有角色能使用决之技的武器了。本关敌人全是怪物，之前如果有给主力角色更换过装备，那么敌人基本都是纸老虎，敌人的主动攻击性很低，将其围起来 4 连携吧，可以大量赚取 KARMA。最后的 BOSS 也就是看着 HP 比较高而已，要拿 2 倍 KARMA 奖励的话，本关有点紧，敌人只有 7 个，失败一个就有可能拿不到了。





分支关卡 雪花の荒城

胜利条件	敌方全灭
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	无

酒馆这次可以打听出两个分支地点。“雪花の荒城”和“ライル・ラハンの战场”。“雪花の荒城”难度和上一战差不多，很容易就能通过，敌方队长的 HP 和“国境门ユ-ジリア”的敌方队长是一模一样的。多用决之技吧，注意敌人会用硬直状态和沉默的魔法，事先准备好相应的药。注意 BOSS 的毒攻击，而其身后的位置就是隐藏物品。

分支关卡 ライル・ラハンの战场

胜利条件	敌方全灭
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	无

比上两个关卡的敌人强了一点，不过此战还是很简单的。敌人只有 4 个，都不会主动出击，推荐用能力高的同伴把它们引下来一一消灭。注意踏入岩浆地形的话是会每回合削减角色 10% 的最大 HP。

アルトリア城 中庭

胜利条件	敌方全灭后救出巴尔马（バルマー）
失败条件	我方全灭或者巴尔马死亡
目标 KARMA	360

又是两连战的关卡，注意进入前买足够的回复药和复活药再发章剧情，回到“アルトリア城”后选择进入城中。本关要救助的人是巴尔马，而以他的实力，可以撑 6 个回合，因此我方要尽快向其所

标题画面变化　当完成游戏的所有三条路线之后，标题画面的背景会从白色变为黑色，此时我们就可以从新增的“SERAPHIC GATE”选项中进入系列传统的红莲迷宫了。

在地移动，向右边前进会比较好，注意右边台阶上的幽灵系敌人实力比较高，要算好行动力然后一口气移动到他面前用 4 连携将其击倒。整体而言本关的敌人比较散，可以逐个击破。靠近巴尔马后可以对其使用回复药。只要熬过了前面后面就没难度了，本关建议多拿点 KARMA 值。移动力在本关很重要，有移动技能一定要优先给主力角色习得。

アルトリア城 青碧の间

胜利条件	敌方全灭或打倒佛尼尔（フォーネル）
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	200

佛尼尔为魔法师，和以前的 BOSS 一样能使用大魔法，一出绝对秒掉我方一个角色，除了装备防毒的首饰以外就是多准备复活药了。杂兵的能力不高，算好 HP 的话一次连携能杀掉一个并赚到 100 的 KARMA，将杂兵清光可以大大降低佛尼尔对我方的威胁，开始位置的巨大的机器人能力比较高，能够一回合将其消灭掉最好，否则其大范围的攻击很容易和 BOSS 连上，活用魔法师加攻击的魔法会比较简单。本关注意走位的话可以打得很轻松，配合主角 2 回合能力 2 倍的技能甚至可以一回合解决佛尼尔。过关后佛尼尔正式加入队伍。

第四章 Chapter4 道标无きままに

ライル・ラハンの战场

胜利条件	敌人全灭或打倒敌方队长
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	200

这个场景中踩在岩浆上每回合会扣血，我们可以先将岩浆这一边的敌人消灭，然后从地图左侧的坡道走到另一边。敌方的队长很笨，只要我方接近他就会主动走进岩浆里，这时候只要居高临下利用远程攻击的手段就能轻松将其搞定并结束本关的战斗。




グレンセン郊外

胜利条件	敌方全灭
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	440

在台阶上的时候移动不太方便，不过敌人基本都是近身攻击的，多利用的弓箭手或者魔法师可以顺利地开道。来到下面的平台后，敌人会自动围过来，要注意及时地逐个消灭。另外，雷属性的魔法对曼陀罗草构成的伤害会比较大，多使用能让战斗进行得更快一点。

绿风の丘

胜利条件	敌方全灭
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	350

由于是接下来要两连战，事先作好补给后第一场可以保留一点实力，敌人本身也不强。将上下各两个弓箭手消灭后，剩下的盗贼就能轻松搞定了。盗贼的回避很高，有时会躲避掉攻击，不过也无所谓了，战斗非常轻松。




グレンセン郊外

胜利条件	敌方全灭后救出奥吉斯特（オーギュスト）夫妻
失败条件	我方全灭或者奥吉斯特夫妻死亡
目标 KARMA	300

本关乍一看貌似很难，既要迅速解救人质，又要顺利解决掉正前方那个实力不俗的石像兵。其实我方队伍中只要有两名以上的远程攻击的队员，几乎不用移动就可以将上方位于射程范围内的敌人消灭。之后让我方一名队员上前对石像兵使用麻痹或者硬直的魔法，其余人随即跟上，决之技用得好的话两次攻击就能将石像兵搞定，剩下的杂兵只要一路清过去即可，路上不要浪费时间，靠近人质后用道具帮他们进行适当的回复。当然，我们也可以在本战之前学会冲刺（ダッシュ）这一技能，突进时要注意别被敌人围攻。

第四章 Chapter4 遗された悲剧

グレンセン郊外

胜利条件	敌方全灭
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	400

本关奥吉斯特（オーギュスト）和拉茵海尔蒂（ラインヒルデ）会作为临时成员加入我方的战斗。场景中的敌人非常多，还有一些是躲在树后面的，需要切换视角才能看到。我们可以先利用台阶的高低落差将台阶处的几名敌人消灭，下来之后不用我们前进敌人也会靠近过来，如果不能保证一回合内将周围的敌人数量削减至 1 名，那就使用魔法或者技能将敌人定住，否则一旦被它们包围就非常危险了。




绿风の丘

胜利条件	敌方全灭后救出菲奥娜（フィオナ）
失败条件	我方全灭或者菲奥娜死亡
目标 KARMA	250

本关又是一关需要救人的关卡，难度也还不小。建议队伍中配备一名盗贼并让其使用冲刺的技能，其余三名角色跟随其后并一路清理路上妨碍我们前进的杂兵，如果能直接将他们麻痹或者硬直就更好。菲奥娜正前方的敌人会向她发起进攻，为了保护她，队伍中冲在最前的成员不用去管身边的敌人，应该优先使用范围回复的道具，这样即使距离很远也照样能帮菲奥娜补血了。

第五章 Chapter5 回らぬもの

ロ-タス湿地带

胜利条件	敌方全灭
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	300

本关的敌人虽然多，不过游戏进行到此，玩家手中也应该有几把强力武器了吧，还是老战术，敌兵引过来逐个歼灭。飞鸟型的敌人会麻痹，事先可以多准备点回复药。建议本关拿 KARMA2 倍奖励，配合得好的话可以轻松拿到。

雪花の荒城

胜利条件	打倒敌方队长
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	350

比上一战还要简单的战斗，除了敌方队长的能力高点外，杂兵都很容易对付。场景中一共有 7 个杂兵，全部 KARMA 得到 100 的话正好可以达到 2 倍，获得的奖励就相当不错了，合理使用 4 连携的话还是很容易达成目标的。敌方队长还会状态攻击，推荐使用包围阵型再加主角的 2 倍能力，可以一回合消灭它，注意它初期所在的位置有隐藏物品。战斗结束后出现新地点“エーデルレーヴェ城”，剧情后再回到“ヴァイスハイト城”就能出现新地点“ひよどりの森”。

ひよどりの森

胜利条件	敌方全灭
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	300

同样还是怪物战，本关的怪物实力强了许多，不过依然不是我方的对手，4 连携拿 2 倍 KARMA 的奖励吧，飞鸟型的敌人依然会使用麻痹攻击，事先准备好回复药。

实用技术 攻略透解

恶搞的剧情

系列的红莲迷宫剧情是向来都是比较有趣的，而且每周目的同伴之间的对话也不一样。这次新作也照例让人领略到了制作人的不俗恶搞水平，喜欢游戏中部分角色的玩家不要错过了。

アルトリア山岳

胜利条件	打倒克里斯托夫（クリストフ）
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	350

剧情战，敌人比较集中，小心前进逐个击破，让敌人靠得太近以形成连携。我方的 NPC 不用担心，他的实力还是比较高的。BOSS 克里斯托夫的决之技算是目前为止攻击力最低的了，对我方没有太大的威胁。如果想拿 2 倍 KARMA 的奖励，一定要算好 HP 再攻击，2 周目的话会比较容易达成。




エ－デルレ－ヴェ城 城门前

胜利条件	打倒敌方队长
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	450

一进城后就开始最终的四连战了。药品和装备等全部更新吧，由于 2 周目不能继承金钱，建议把所有的金钱都花光。该关卡的敌人非常多而且集中，稍不注意就有可能全灭。想要不死人的话还是老战术，全员躲到角落里将敌人引出来在逐个击破。2 周目可以方便点，如果能解放角色的话本关就要容易多了，如果解放人的话推荐拿 2 倍的 KARMA 奖励。先消灭最具威胁的魔法师和机器人干掉，可以最大程度的减少对我方的威胁。战士和盗贼的攻击范围很小，可以稍后解决。如果能够直接干掉BOSS的话可以直接过关，建议要拿奖励的还是不要直接杀 BOSS。

エ－デルレ－ヴェ城 中庭

胜利条件	敌方全灭或打倒敌方队长
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	350

本关的敌人以怪物居多，比上一场战斗稍微简单一点，本关的场景很大，我方可以先集中到一边的角落里，算好敌人的攻击距离后派一个角色上前吸引火力，之后再将敌人拉过来，将其逐个击破。敌方的龙怪会冰冻魔法，幽灵系的敌人则攻击力较高，小心被其连携，至于敌人的魔法师则使用降低攻击的魔法来干扰我方，想要拿 2 倍 KARMA 奖励的话一定要活用包围效果。

エ－デルレ－ヴェ城 中央间

胜利条件	打倒兰古雷（ラングレイ）
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	350

第五章的最后一战是难度最低的一场战斗了，敌人很强但是地形都非常分散，基本不会使用连携攻击，稳步前进吧。注意第一层的场景有毒，要站在中央的位置才可以避免伤害，第二层同样也会受伤。最上层几个敌人能力都比较高，单连甚至能杀死我方一名同伴，尽量在一回合内击破他，免得浪费药品，BOSS 的攻击力很高范围也能光，多利用魔法的能力上升以及主角的特技能够尽量避免伤害。决之技配合的好的话，完全可以一回合解决，本关的 2 倍 KARMA 的奖励非常好，推荐能拿的还是尽量拿吧。

第五章 Chapter5 迷い子の叹き

アルトリア城 中庭

胜利条件	敌方全灭
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	300

战斗开始后，场景中的所有敌人都会向我方包围过来，建议将队形尽量缩得小一点，等敌人全部靠近之后发动发动魔法或者技能让敌人麻痹，之后将火力集中在左侧的敌方队长大盗贼身上，消灭完之后再将右侧过来的魔术师干掉，只剩下的那些敌人就可以给随便蹂躏了。




ひよどりの森

胜利条件	敌方全灭
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	250

这一关的场景相对开阔，敌人也比较分散，战斗部分有没有太大的难度。建议从右侧开始清理杂兵，到了木桥上还可以用弓箭手或者魔法师将对面的敌人消灭，这样可以少兜很多路。最后的 BOSS 除了会飞不受地形限制以外，还会让我方队员陷入"冻结"状态，我们需要相应的魔法或者回复道具。

雪花の荒城

胜利条件	打倒敌方队长
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	350

由于地形是雪山，所以本关的移动相当成问题，不过不用担心，因为敌人同样也移动缓慢。从敌方魔法师的那个入口进入废墟中能节省一点时间，还可以顺带拿到隐藏的宝物。BOSS 是弓箭手，和他身边的手下配合起来可以轻松秒掉我方队员，但是我们只要列队站在入口后侧，BOSS 就必须走到入口内才能发动攻击。这样的话，失去射程优势的 BOSS 就等于是羊入虎口了。需要提一下的是，本关最好多准备一些解冰冻状态的药。

アルトリア山岳

胜利条件	打倒罗恩巴尔古（ロイエンバルグ）
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	350

这一关的 BOSS 位于场景中的最里面，离我们比较远，清理沿路的杂兵时需要有点耐心，不能冲得太前。差不多走到场景中央时，BOSS 会自己主动往我方靠近。建议等他靠近后直接让主角冲到 BOSS 身后爆能力值两倍，配合上远距离的魔法师和弓箭手的支援，两回合之内就能轻松将其搞定。




由于接下来进入四连战，所以要作好充分的道具以及装备补给，还没有买的技能书赶紧一次性全部购入吧。四连战的前三场战斗和 Good Ending 路线的内容基本一致，场景以及敌人配置也没有什么变化，失败条件均为我方全灭，大家可以参考前面的路线。

エ－デルレ－ヴェ城

胜利条件	打倒敌方队长
目标 KARMA	350

エ－デルレ－ヴェ城 中庭

胜利条件	打倒敌方队长
目标 KARMA	350

エ－デルレ－ヴェ城 中央间

胜利条件	打倒兰古雷（ラングレイ）
目标 KARMA	350

エ－デルレ－ヴェ城 地下通路

胜利条件	敌方全灭
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	450

本关的场景以前曾经来过，只不过这一次是从上面下来。战斗的难度不大，但是要小心不要让重战士和弓箭手形成连携。鉴于此关兰古雷皇子会临时加入，派他上场多使用魔法攻击可以也会对我方起到不少的帮助作用。

第五章 Chapter5 力の先には

本章的前三场战斗和其余两条路线的内容一致，只是场景的顺序稍微做出了一些调整，失败条件也是我方全灭，这里就不再重复介绍。

悲伤的剧情

在游戏中我们会看到很多悲伤的剧情：圣女洛泽因一时羞愤刺死了同门的姐妹、阿尔托利亚的两名王子为了无谓的王位之争而同归于尽，包括每个同伴解放能力后死亡的剧情，都给本作的主题染上了略显哀伤的色彩。

エ-デルレ-ヴェ城 中庭

胜利条件	敌方全灭
目标 KARMA	220

ひよどりの森

胜利条件	敌方全灭
目标 KARMA	280

アルトリア山岳

胜利条件	敌方全灭
目标 KARMA	300

アルトリア街道

胜利条件	打倒罗恩巴尔古（ロイエンバルグ）
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	280

本关的场景看上去似乎很大，但其实被中间的栅栏分成了三块区域。将下方区域内的敌人清理完毕后贴着栅栏走，对面的魔法师是攻击不到我们的，一旦绕过栅栏就尽量迅速将其消灭。只剩下BOSS和其身边的那个魔法师时还是建议先将魔法师固定住，BOSS使用的长枪HIT数比较高，普通攻击之后必然会使用决之技，此时我方角色被秒掉就不要节省复活药了，该用的都用上吧。另外，虽然本关兰古雷会作为NPC加入战斗，但大家最好还是不要对他期望过高，





アルトリア城 城门前

胜利条件	打倒敌方队长
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	370

进入“アルトリア城”需要进行连续三场战斗，所以事先建议去一趟商店做一下补充。第一战的最后是两个高等级的魔法师，对付他们之前最好帮我方角色加一下魔法防御力或者魔法反射。

アルトリア城 中庭

胜利条件	打倒敌方队长
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	300

本关我方的四名角色会被分成两组分别位于场景的左右入口，X与Y键的角色在左手边，A与B键的角色在右手边。战斗打响后敌人会从台阶上主动靠近，第一回合建议就留守原地吧，左侧有一个弓箭手射程比较远，需要移动左边一点才能躲过他的攻击。顶过了这两波攻击，剩下的战斗就不难了。

アルトリア城 王座の间

胜利条件	打倒克里斯托夫（クリストフ）
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	350

最后一战的难度比较高，消灭了下面的敌人之后，我们要重点对付台阶上的蓝色魔法师和重战士，后者的移动力差，所以建议先对付左边的魔法师。清理完台阶附近的敌人，就要想办法将BOSS身边的魔法师吸引过来，不然打起来会非常郁闷。

GOOD ENDING

紫黑の境界

胜利条件	打倒嘉尔姆（ガルム）
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	无

本关是Good Ending的最终战，BOSS身边的5个球分别为5种属性，被攻击到的话有概率中异常状态，分别是冻结（冰），麻痹（雷），沉默（暗）和硬直（土），火属性的球不会触发异常，可以按照威胁程度将其逐个击破，最终战了，各种回复药复活药使劲砸吧，先将冰和雷的球解决掉后再解决土和暗属性的，火球留最后一个。注意他们的范围很广，能一次清2个的话绝对不要手下留情，被其连携的话肯定要用复活药的，注意不要太靠近中央位置，否则BOSS会在球清除完前就开始行动。将其全部清除后就是最后的BOSS了。嘉尔姆的攻击范围非常广，攻击力和HP也基本是BT水准，尽量分散开来攻击他，包围战术最多只能用三连，因为BOSS有一部分是在版面以外的。将其HP削减到一定程度发生剧情，主角的老朋友安塞尔（アンセル）前来帮忙，进入第二部分，安塞尔的武器属性对BOSS有特效，等级也比较高，推荐编入队伍中。至于BOSS的攻击方式则与第一部分没有区别，不过它的异常状态比较多。建议用个3回合异常无效的药水。





NORMAL ENDING

遗忘の伽蓝 1

胜利条件	打倒女神蕾娜斯
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	无

和蕾娜斯一战不能使用女神之羽，建议大家从左侧的路线清过去，路上的杂兵如果没有主动迎过来就不用去理睬他们了，废墟前的弓箭手比较纠缠不清，务必要事先将他消灭。蕾娜斯使用的武器是剑，每回合可以移动4格，另外因为她普通攻击之后必定会接决之技，我方基本没有角色可以撑得住一次攻击，所以还是让主角冲到她身后爆两倍能力，然后再配合至少两名以上的远程攻击队员进行连击以发动决之技，剩下的队员可以用道具帮作为肉盾的主角稍事回复，一个回合内消灭不了蕾娜斯，到了下一回合顶多只有1名队员会被秒我方攻击输出也依然有保证。当蕾娜斯的HP不到1/3的时候就会自动触发剧情了。

遗忘の伽蓝 2

胜利条件	打倒塞奥多尔（セオドール）
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	无

因为最后一战的杂兵全是魔法师和弓箭手，所以事先我们可以在商店里多买一些加RST的战斗技能，需要的话我们甚至还可以在战斗中给冲在前面的队员加上魔法反射。好在敌人还算比较分散，消灭起来难度，不过要注意左侧的废墟墙后面还有一个魔法师，不调整视角可能会将其看漏了。主角的老爸是个重战士，只有3格的移动力，利用刚才的方法在清理杂兵的同时慢慢接近他。BOSS的攻击比较容易致晕，接了决之技之后我方必死无疑。不过在爆了两倍能力的主角面前，老爸再强也顶不住几轮决之技的轰炸。除了主角之外，魔法对BOSS的伤害值也很高，开打前别忘了给魔法师加点魔法值。





BAD ENDING

遗忘の伽蓝

胜利条件	打倒女神蕾娜斯
失败条件	我方全灭
目标 KARMA	无

在这一关场地中的敌人除了蕾娜斯之外就是我们之前使用女神之羽解放过的全部同伴（不包括第一章的安塞尔），所以之前解放的同伴越少，本战就越轻松，具体打法大家可以根据场地中出现的敌人进行安排。对付蕾娜斯和Normal Ending中一样，加满所有的有利状态后全员围上，最好4个人都能同时放出决之技，这样才能保证最大的攻击输出。在主角加了两倍能力之后，蕾娜斯最多每回合消灭我方一名角色，在复活道具准备充分的前提下是没有理由赢不了她的。最后可以看到略显悲伤的Bad Ending结局。





红莲迷宫的技能书

在红莲迷宫中敌人掉落的道具是随着周目而变化的，一些技能书在1周目就会掉落了，建议想要培养角色的玩家在进入1周目后就将要去拿的技能书打出来，否则进入后几周目获取的机会就少了。

通关之后



- 2周目继承道具、已习得的技能以及CP值；
- 战斗技能装备槽2周目增长到4个，3周目增长到5个。

全分支关卡及触发章节

除了主线中的关卡，游戏里还为我们提供了不少自由作战的分支关卡。在这些关卡中我们可以赚取经验值和道具，但是每个关卡我们不能反复进行挑战。要触发这些关卡，我们必须在特定的时期进入酒馆打听相应的传言，之后再返回大地图时就会看到新的关卡出现了。

传言名称	触发时期	关卡地点
カミール丘陵の怪	第二章 进むべき道、一样の暗	カミール丘陵
常夜の森の怪	第二章 数奇な再会	常夜の森
コボルト袭击	第三章 圣女、胸奥の伤	国境门キルシェ
ロータス湿地带の怪鱼	第三章 一つの终焉、胸奥の上	ロータス湿地带
アヤタラの森に异变	第三章 圣女	アヤタラの森
阴暗の赤き光	第四章 道标无きままに	常夜の森
溶岩地带の魔物	第四章 避けられぬ战乱	ライル・ラハンの战场
雪の中の咆哮	第四章 避けられぬ战乱	雪花の荒城
龙讨伐	第四章 遗された悲剧	ライル・ラハンの战场
雪舞う荒城	第四章 遗された悲剧	雪花の荒城
魔物袭来	第四章 遗された悲剧	国境门ユージリア

红莲迷宫

将Good，Nomorl，Bad结局全部打穿一遍后，可以在标题名称下进入红莲迷宫（SERAPHIC GATE），这也是系列的老传统了，来看一下这次的红莲迷宫有哪些隐藏要素吧：

①红莲迷宫一开始可以使用正篇里的所有角色，但全部等级为1，角色的装备全部为初期装备，无法使用女神之羽。

②红莲迷宫无法继承正篇里的装备，金钱，技能，因此可以把红莲迷宫和正篇当成两个游戏来看。

③迷宫一共有10层，但每一层都有夹层，所以一共是有20层。

④迷宫中可以收到8个隐藏角色，具体为：二层——クリストフ；三层——ラングレイ；四层——ロイエンバルグ；五层——エーリス；六层——レナス；七层——アーリィ；八层——アリューゼ；九层——フレーイ。

⑤每通过一次迷宫全体敌人强化一次，10周目以后会获得历代传统的"咎人の剑——神を斩获せし者"。

红莲感想：这次红莲迷宫的难度非常高，特别是1到6周目，我方基本没有啥好武器，被敌人打得满地跑是经常的事，杂兵2个人就够秒我方任意角色了，后期魔法师一个反击秒3人也实属正常，把笔者打得一点脾气都没有了。7周目后敌人开始掉各种装备，8周目掉的武器防具基本都属于顶级了，例如5000防的"圣铠アレフストレイン"，6000攻的"钢枪ダイナソア"等，10周目获得系列的"咎人の剑"，不过这次"咎人の剑"攻击力只有7800了，10周目以后基本就处于被敌人秒和秒敌人的循环中了。

全技能与魔法一览

全角色解放技能一览

技能名称	解放角色	持续时间	对象	效果
ヴァリの目觉	アンセル	2回合	自身	全能力2倍，使用后容易吸引敌人的攻击
グレイプニルの枷	シェリフア	3回合	除队长外的敌方全体	一定几率中麻痹状态
ヴィダルの沉默	ロクスウエル	5回合	敌方全体	一定几率中沉默状态
ヴェイグの雄叫び	ゲェンダル	3回合	我方全体	攻击附加即死效果
バルドルの契约	ダリウス	2回合	自身	将自身所受伤害的2倍返还给对手，不可和其它效果累计。
ラタトスクの恶戏	ミレイユ	–	除队长和使用者外全部角色	给予一定比例的伤害
ヨトゥンの雪	ミシエル	–	除队长和人类以外的所有敌人	一定几率中冻结状态
ビヴリンディの盾	ヒューゴー	3回合	敌全体	ATK减少50%
ドヴェルグの技	アーネスト	3回合	我方全体	紫炎石和辉炎石的出现几率上升
ヘルヴォルの加护	ナタリア	3回合	敌方全体	ROM减少50%
アールヴの吐息	ドウエイン	2回合	我方全体	使用技能和道具时的AP消耗变为0
エイルの祝福	ローザ	3回合	我方全体	回合开始前HP徐徐回复
クヴァシルの酒	リーゼロッテ	3回合	我方全体	魔法攻击伤害完全无效化
ヘズの一击	潮	3回合	我方全体	物理攻击必定会心一击
アングルボダの诱い	ラインヒルデ	–	敌方全体	一定几率中毒状态
エシールの猛り	オーギュスト	3回合	我方全体	物理攻击伤害完全无效化
ヘーニルの魔弹	バルマー	3回合	我方全体	攻击范围+2
ファーブニルの心脏	フィオナ	3回合	我方全体	战斗不能时以HP全满的状态复活
アンドヴァリの遗产	フォーネル	–	敌方全体	一定几率中诅咒状态

魔法一览

魔法名称	消耗AP	效果
オーディナリィシェイブ	40	治疗除战斗不能状态外的所有异常状态
キュアプラムス	40	指定角色的HP回复80%
エヴォークフェザー	50	复活战斗不能的角色，复活时HP为最大值的30%
ガードレインフォース	30	5回合内指定角色的ROM和RST上升50%，不能重复累计
スペルレインフォース	30	5回合内指定角色的MAG上升50%，不能重复累计
マイトレインフォース	30	5回合内指定角色的ATK上升50%，不能重复累计
リフレクトソーサリー	60	2回合内指定角色反弹所有魔法攻击
プリベントソーサリー	30	指定敌人中沉默状态
レデュースパワー	30	5回合内指定敌人的ATK下降50%，不能重复累计
レデュースガード	30	5回合内指定敌人的ROM和RST下降50%，不能重复累计
コンファインドムーブ	50	3回合内指定敌人中硬直状态
バーンストーム	50	炎属性的魔法攻击
クールダンセル	60	冰属性的魔法攻击，一定几率附加冻结效果
ライトニングボルト	70	雷属性的魔法攻击，一定几率附加麻痹效果
ポイズンブロウ	70	毒属性的魔法攻击，一定几率加毒状态
イグニードジャベリン	80	光属性的魔法攻击，一定几率附加硬直效果
ダークセイヴァー	80	暗属性的魔法攻击，一定几率附加沉默效果

全技能一览

技能名称	消耗AP	技能类型	效果
ダッシュ	30	主动技能	发动后能够再移动一次，最多3格
挑拨	10	主动技能	挑拨敌单体在下回合只攻击自己
回り入み	40	主动技能	移动到指定敌人的背后
スイッチング	40	主动技能	和指定的敌人交换位置
ステルス	50	主动技能	不会受到敌人的攻击，但如果进行了移动以外的行动或被敌人的范围魔法打中的话则解除效果
タフネス	20	主动技能	暂时提升自身最大HP的20%
ロングレンジ	40	主动技能	范围魔法的最大射程加2
エネマイトマジック	60	主动技能	范围魔法的最大魔法范围加1
キュアコンディション	40	主动技能	每回合开始时一定确率回复石化、战斗不能和硬直状态
バトルシャウト	30	主动技能	令自身周围3格内的敌人在下回合只攻击自己
リジェネーションヒール	50	主动技能	每回合开始时回复自身最大HP的5%
挑畔	10	主动技能	让指定的敌人下回合攻击自己
カームダウン	10	主动技能	指定敌方单体下回合不攻击自己
フェードアウト	30	主动技能	令自身周围3格内的敌人在下回合不攻击自己
ファーストエイド	15	被动技能	受到敌人攻击时一定几率回复所受伤害一半的HP
ソリスタリィストラグル	10	被动技能	根据我方死亡角色的数量增加自身的全能力
アイアンフィスト	10	被动技能	发动后角色的ATK上升
ハードボディ	10	被动技能	发动后角色的ROM上升
マインドバースト	10	被动技能	发动后角色的MAG上升
レジストマジック	10	被动技能	发动后角色的RST上升
ガードモーション	10	被动技能	受到的伤害减半，但同时回避力，防御力和异常状态的耐性下降
ガッツ	15	被动技能	受到致命伤害时HP剩1，但残留HP必须在10%以上才能发动技能
プロテクトマジック	15	被动技能	一定确率完全防御魔法攻击伤害
マジックコントロール	15	被动技能	一定确率魔法伤害减半
ミサイルプロテクション	10	被动技能	飞行道具的伤害减半
カウンターアタック	15	被动技能	回避敌人攻击后可以立刻反击
マイトブロウ	20	被动技能	通常攻击附加气绝效果
スピリットコントロール	15	被动技能	增加自身攻击敌人时出现魔晶石的数量。
トレーニング	15	被动技能	获得的经验值上升，但全能力下降
ファームシールド	10	被动技能	参与战斗角色的ROM上升，但重战士职业的ATK下降
レーザーエッジ	10	被动技能	参与战斗角色的ATK上升，但轻战士职业的ROM下降
プリサイスガード	10	被动技能	参与战斗角色的挡格率上升，但枪战士职业的ATK下降
クイックスペル	10	被动技能	参与战斗角色的MAT和RST上升，但魔法师职业的ROM下降
リファインドスキル	10	被动技能	参与战斗角色的技能发动率上升，但侍职业的挡格率下降
フェイタルブロウ	10	被动技能	参与战斗角色的会心一击率上升，但拳斗士的ATK下降
ライトフット	10	被动技能	参与战斗角色的HIT和AVD上升，但弓斗士职业的挡格率下降
ゴールドラッシュ	10	–	战斗后获得的金钱上升，但经验值下降

红莲迷宫中的老朋友

在红莲迷宫中我们可以获得很多熟悉的同伴，这里面既有像克里斯托夫和兰古雷这些剧情中的角色，还包括亚琉哲、蕾娜斯、芙蕾这些系列经典的人物。不过很遗憾，游戏中Normal Ending中的最终BOSS，也就是主角的爸爸并不能作为同伴加入。



ハッピーダンスコレクション

文 玛娜
美编 anubis

快乐舞动		NBGI	音乐
Wii	happy dance collection		日版
	2008年10月23日	1～2人	5800日元
	无对应周边		

还坐在沙发上用晃动手柄的方法欺骗感应器玩《Wii Fit》吗? 还是换个方法运动吧，这款可以让全身随着音乐节奏动起来的舞蹈游戏就是一个不错的选择，既不会像大多数运动一样无聊，而且还有可爱的少女偶像配合耳熟能详的歌曲载歌载舞，不管是想运动还是想和朋友一起玩都是个不错的选择。不过由于某些舞蹈动作实在是太可爱了，我们不推荐在公众场合玩这款游戏……

偶像育成 HAPPY DANCE COLLECTION

故事模式 ストーリー

主角是一名舞蹈社团的开朗少女，在这个模式中，玩家可以扮演主角，通过学园祭、试镜会等一系列考验最终成为偶像明星。故事模式中玩家需要通过许多“工作”（其实也就是任务）的考验并推动剧情，当剧情发展到第一章结束时商店便会出现，玩家可以从商店里购买各种服饰与发型，并通过这些服饰的帮助得到较高的分数，使接下来的游戏进程更加简单。


▲装可爱的动作之一，男生们在公众场合跳还是需要一点勇气的。

合作模式 协力ミッション

在这个模式中，玩家可以和朋友合作，两个人一起舞蹈，得分会以两个人的合计得分来计算，是比较容易得到高分的模式。

舞台模式 オンステージ

舞台模式是让玩家随意选择歌曲进行舞蹈的模式，在该模式中可以两人一起游戏。舞台模式并没有一定要达到的目标，不过一曲结束之后会对玩家的表现进行评分，评分会进入排行榜，并奖励一定的物品。

▶也可以使用男性主角，舞步的编排会比较帅气一些。



对战模式



该模式是让玩家选择自己的Mii形象并和朋友一起竞赛的模式，竞赛时两人同样根据画面上的提示进行舞蹈，得分会分别显示在画面的左右下角，当一曲结束后根据得分判定胜负。

◀两个人对战的时候，一定要注意动作的幅度……

舞蹈 HAPPY DANCE COLLECTION

本作是一款让玩家自己舞动起来的舞蹈游戏，游戏中，玩家需要根据音乐的节奏，以游戏中主角的动作为参考，在适当的时候挥动遥控器手柄来完成游戏中要求的舞蹈动作。不过游戏中的判定偶尔也会有不太准确的问题，所以玩家在挥动手柄的时候要注意不要让遥控器手柄离开感应器的范围，而且动作也要尽量大一点，否则即便做到了指定的动作也有可能被无视掉。

▶游戏中除了POSE这些基本动作之外，有时候还会有模拟吉他等乐器的动作。





◀总体来说，本作的舞蹈动作难度并不高，运动度也只是一般，不过萌萌的画面和熟悉的音乐足以让我们忽略这些问题了。

服饰 HAPPY DANCE COLLECTION

游戏中的服饰是非常关键的，它直接关系到了舞蹈开始时的起始分数，服饰包括衣装、鞋子、发型、饰品等各小项，非常丰富。当玩家进入关卡之前可以通过“ドレスアップ”这个选项来更换服装，如果玩家选择的服装很适合这个关卡且成套出现的话（也就是说礼服配学生鞋这种创意穿法基本是不可行的），就会在登场之初得到非常高的分数，让之后舞蹈的难度直线下降，如果搭配不好或是不适合这个场地的话，那当然初始分数也会比较低，所以这个系统在故事模式中有着相当的重要性。

游戏中的服饰可以通过以下几种方法获得：

1. 故事模式中在商店购买；
2. 故事模式中通过关卡的奖励；
3. 舞台模式中完成一首歌曲的奖励。

当故事模式打通并在舞台模式中完成了全部歌曲后，服饰也就收集了90%左右，剩下的部分则是需要通过对战、应援等方式获得，所以不要犹豫了，赶紧叫朋友们一起来加入游戏吧。



▲根据舞台和乐曲判断服装和发型是必备的技能。

文 多边形 美编 心の永恒



使命召唤 战火世界

对于一个主视角射击游戏来说，本作的单机模式难度相对上作来说稍有所降低，所以这次特快我们就跳过单机流程部分，直接为您介绍本作的迷你游戏——纳粹丧尸。这可是近期编辑部的最热门游戏，至于到底有多好玩？您看完本篇特快就应该有所了解了。

使命召唤 战火世界	Activision	主视角射击
多机种		
Call of Duty：World at War		美版
2008年第四季度	1～4人	59.99美元
对应PS3、X360、Wii、PS2		推荐玩家年龄：17岁以上

操作列表

X360	PS3	作用
↑	↑	查看地图
←→	←→	使用特殊道具
左摇杆	左摇杆	移动角色（按下为奔跑）
右摇杆	右摇杆	移动准星（按下为挥刀）
RT	R1	射击
RB	R2	使用主投掷武器
LT	L1	举枪瞄准
LB	L2	使用副投掷武器
A	×	跳跃／站立
B	○	蹲下／趴下／站立
X	□	更换弹夹
Y	△	切换武器

游戏成就列表

成就／奖杯名	成就点数	奖杯等级	达成条件
Saved Private Ryan	10	铜	在第一关中拯救一名快被火烧死的同伴（单人或合作模式均可）
Architect	30	铜	老兵难度下完成 Vendetta 关卡（仅限单人模式）
Bearing the Burden	30	铜	老兵难度下完成 Downfall 关卡（仅限单人模式）
Bloody Peleliu	30	铜	老兵难度下完成 Little Resistance 关卡（仅限单人模式）
Blowtorch & Corkscrew	30	铜	老兵难度下完成 Blowtorch & Corkscrew 关卡（仅限单人模式）
Blue Ribbon	25	铜	在联网四人合作战役模式中取得第一名（仅限在线合作模式）
Carlson's Raiders	10	铜	任意难度下完成 Semper Fi 关卡（仅限单人模式）
Fearless	30	铜	老兵难度下完成 Relentless 关卡（仅限单人模式）
For the Motherland	30	铜	老兵难度下完成Heart of the Reich关卡（仅限单人模式）
Get Your Hands Dirty	30	铜	老兵难度下完成 Semper Fi 关卡（仅限单人模式）
Get Your Left Foot Wet	30	铜	在联网合作战役模式中完成一场比赛（仅限在线合作模式）
Get Your Right Foot Wet	30	铜	在联网合作对抗模式中完成一场比赛（仅限在线合作模式）
Guardian Angel	10	铜	在 Okinawa 岛最后战役中，救出 Roebuck 中士（单人或合作模式均可）
Hell on Wheels	30	铜	在老兵难度下完成 Blood and Iron 关卡（仅限单人模式）
Lights Out!	10	铜	在 Black Cats 关卡中，炸掉所有日军运输船队的探照灯（仅限单人模式）
Mortar-dom	10	铜	在 Breaking Point 关卡中，用迫击炮杀死 8 名日军（单人或合作模式均可）
No Return	30	铜	在老兵难度下完成Ring of Steel关卡（仅限单人模式）
No Safe Place	15	铜	在 Hard Landing 关卡中用火焰把一名敌兵从树中烧出来（单人或合作模式均可）
One Bad Gato	30	铜	在老兵难度下完成Black Cats关卡（仅限单人模式）
Purple Heart	5	铜	连续续关一定次数（仅限单人模式）
Rough Economy	15	铜	一枪干掉 3 名敌兵（单人或合作模式均可）
Scorched Earth	30	铜	在老兵难度下完成 Burn'em Out 关卡（仅限单人模式）
The Sun Sets	30	铜	在老兵难度下完成 Breaking Point 关卡（仅限单人模式）
Shot in the Dark	10	铜	在 Eviction 关卡中，当地铁的灯光熄灭时杀死 10 名敌兵（单人或合作模式均可）
Snake in the Grass	15	铜	干掉一名埋伏在草丛中的日本兵（单人或合作模式均可）
The Hammer Strikes	30	铜	在老兵难度下完成Their Land, Their Blood关卡（仅限单人模式）
The Sword Is Broken	30	铜	在老兵难度下完成 Hard Landing 关卡（仅限单人模式）
Weapon of Mass Destruction	15	铜	使用无线电呼叫海军火炮支援并炸死至少 4 名敌兵（单人或合作模式均可）
When It Rains, It Pours	30	铜	在老兵难度下完成 Eviction 关卡（仅限单人模式）
Close Shave	10	银	在日军敢死队进攻中生存（仅限单人模式）
Firestarter	15	银	在任意任务中只使用火焰喷射器完成一关（单人或合作模式均可）
Grave Robber	15	银	收集游戏中全部十三张的“死亡卡片”（仅限单人模式）
Gunslinger	15	银	用手枪暗杀掉 Amsel 将军（仅限单人模式）
Iron Fist	15	银	在 Blood and Iron 关卡中炸掉所有的塔楼和碉堡（单人或合作模式均可）
Kamikaze	15	银	在普通或以上难度中只用肉搏和手雷完成任意关卡（仅限单人模式）
Ruthless	15	银	在 Ring of Steel 关卡中，使用坦克的机枪杀死 15 名敌兵（单人或合作模式均可）
Stabbed in the Heart	20	银	在任意难度下完成 Eastern Front 关卡的所有任务（仅限单人模式）
Stormed Peleliu	15	银	在任意难度下攻下 Peleliu 岛的滩头阵地（仅限单人模式）
The Professional	15	银	干掉 Amsel 将军所有的随从和狗而不更换弹夹（仅限单人模式）
The Last Stand	20	银	在任意难度下的 Okinawa 岛轰炸中生存（仅限单人模式）
Sum of All Zeros	15	银	在 Black Cats 关卡中击落 45 架日本零式战机（仅限单人模式）
Throw a Six and a Half	15	银	在困难或老兵难度下不死完成一关（仅限单人模式）
War Hero	40	金	任意难度下通关（仅限单人模式）
Hardened War Hero	100	金	在困难或老兵难度下通关（仅限单人模式）

注：PS3 版获得全部金银铜奖杯后可再获得一枚白金奖杯

单机模式老兵难度建议

与前作不同的是，本作的最高难度“Veteran（老兵难度）”可直接选择。这个难度下可谓是真正的“地狱大道”，敌兵异常凶狠，枪法不仅准确，而且几乎枪枪命中要害，体验过前作老兵难度的玩家应该是深有体会。由于流程方面基本是线性进行，所以这次主要谈谈在该难度下的一些通关技巧：

1：记住 NPC 不是玩家，只有你到达某个地点或是完成任务要求后它们才会执行下一个程序，因此整个游戏的流程应该是“到达某地完成任务→等待 NPC 清场→到达某地完成任务→等待 NPC 清场……”

2：由于游戏中不再有详细的任务提示，所以建议玩家在 Option 中打开字幕，这样在激烈的战斗中依然可以看清同伴在对你说什么。

3：记住自己绝不是大众脸 NPC，诸如冲锋陷阵倒地仆街等工作还是留给同伴，你要做的其实就是活着走到下一个 Check Point。

4：系统已经很体贴地准备了辅助瞄准功能，你只要再养成瞄准后向上略抬准星的好习惯，就会让战斗有效率得多。

5：随时确保身上有把速射型武器，并在听到敌人冲锋的呐喊声后留意自己的背后。

6：手雷是拿来用的，但也不要指望能靠手雷解决对面的敌人——把他们从掩体后面吓出来就很够本了。

7：烟雾弹其实比手雷更重要，尤其是在“到达某地完成任务→等待 NPC 清场”这一循环中。另外，烟雾弹＋火焰喷射器的组合绝大部分情况下都很靠谱。

8：总是卡在一个地方打不过去并不可怕，可怕的是卡在一个地方打不过去还不愿意换个战术或换条路线。

9：打零式战机重要的是瞄准时留出提前量，不过追着打倒也有可能击落跟在后面的倒霉蛋。

10：一个手柄不便宜，因此无论打得多郁闷也不要试图去摔它——拍下自己的大腿其实是个不错的发泄方法，但切记要拍“自己的”。

©2008 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved.

纳粹丧尸模式战术指南

模式介绍

本模式以任意难度通关单人模式后就会出现。与前作通关后出现的“解救人质”关卡所不同的是，本模式的游戏内容可以说是无限的(有人用PC版修改器锁定武器数量与HP值后打到120轮仍没有结束，而目前制作小组的最高成绩是41轮，截止截稿前，编辑部四人合作的成绩是24轮)，只要你足够的实力，就可以尽量延长游戏时间。

模式规则很简单：在废墟小屋内抵挡不断蜂拥而至的德国纳粹丧尸士兵。显然，这个“简单”只是听起来简单而已，打起来可一点都不简单，下面我们就来详细介绍一下这个模式的游戏规则。



①游戏是以“局”的方式进行的，每轮杀死一定数量的丧尸后既宣告结束，中间有大约半分钟的喘息时间，可利用这段时间修补门窗或者补充弹药。随着每局游戏的进行，丧尸的速度和防御力将越来越高，涌入的频率也不断增加，每局的丧尸数量也逐渐增加，难度可以说是越来越变态。

②玩家可活动的区域是逐级开放的，最开始玩家只能在废墟的一个房间里进行，等杀死丧尸获得金钱奖励后，可花钱解开新的区域。新的区域意味着有更多的武器可以购买，当然也意味着更多的丧尸有更多的窗口可以涌入。

③废墟内的每个窗口都钉有六根木条(另有一处洞穴有六块砖块)，丧尸进攻的方式是首先扒开这六根木条，然后再爬进屋内。丧尸是没有武器的，但是他们的攻击力不可小视，玩家最多只能捱两下攻击。被扒开的木条可以修补，方法是站在窗前按住X/□键。

④玩家受到攻击后并不会立即死亡，而是倒在地上，并且还可以用手枪(或单手持武器)进行射击，而丧尸是不会攻击倒地的玩家的。这段时间如果有队友来进行救援即可复活，否则就会死亡，但在下一局游戏开始后仍可复活，但是会丢失所有武器，仅保留最初配备，不过玩家的金钱会保留，可以重新购买武器。

⑤每个区域能购买的武器是不一样的，价格也各不相同。当弹药消耗光后，可回到购买武器的地方以半价购买弹药。同样的武器只能持有一把。整个废墟中可以直接购买的武器只有七种，但是在一楼的第二个房间内有一处画有问号的木箱，这个木箱需要950元开启，然后会随机抽取包括以上七种武器的其他武器供玩家使用，其中有一把造型怪异的特殊镭射枪，射中敌兵即可一击必杀并带有爆炸效果，可谓这个模式中独有的“神枪”。不过这些武器的弹药无法直接补充，只能靠杀死丧尸掉落的特殊道具来补充。

⑥杀死丧尸后会随机出现四种特殊道具，过去碰到它们即可拾取。它们分别是：“×2”标志，玩家得分加倍；“骷髅”标志，玩家任何武器对丧尸都是一击必杀；“弹药箱”标志，玩家手中的武器弹药全满；“原子弹”标志，立刻杀死当前场景中所有丧尸。其中前两种特殊道具有时间限制，显示在画面下方。

游戏技巧

游戏中有很多小技巧是必须掌握的，靠硬打很难撑过，以下是小编们在奋战中总结出的一些技巧，与大家分享，同时也希望有更多朋友能将你们的“绝活”分享给我们。

①游戏中挣钱的方法有两种：杀死丧尸和修补门窗。当你击中丧尸身体的时候，每次奖励10元，打死后奖励50元，如果直接爆头奖励100元，所以建议玩家在初期不是太紧张的时候可以先打丧尸身体几枪，然后再爆头，多捞一点奖励。修补门窗每次奖励10元，不过注意在两局之间(左下角局数变白色的时候)，修补门窗是没有奖励的。

②游戏中修补门窗是要按X/□键，但是更换弹夹也需要用到这个按键，如果要同时完成这两个动作要怎么办呢？方法就是走到窗前，当修补提示的字样出现后，连按两次X/□键，并在第二次按住这个按键不放，便可以在更换弹夹的同时修补门窗。这个技巧在修补门窗的同时也可使用。

③在每局战斗进行过程中，有时候也需要紧急修补门窗，这里建议大家学会这样一个操作方式：当你用右手大拇指按住X/□键的时候，要用左手大拇指来控制右摇杆移动准星，这样可以一边修补门窗一边观察敌情，并且在必要的时候进行还击。

④当丧尸在拆除木条的时候，你仍可完成修补门窗的动作，只要有一根木条没有被拆掉，丧尸便无法进入室内。根据目前小编们打到24轮的经验来看，由于每个窗户前最多只会有三名丧尸来拆除木条，虽然到后期他们拆除的速度越来越快，但只要你站在窗前按住X/□键，是可以保证这个窗户不被攻破的！而且当丧尸在窗外的时候，他们是无法攻击到你的。这个技巧务必要掌握，后期战术中一定要靠这个技巧来封堵丧尸的进攻。



■这便是游戏中那把对丧尸一击必杀的“神枪”了！

⑤由于每局只要杀死一定数量的丧尸即可安全过关，所以在游戏进行中，每局后期保证有一名队友封堵住其中一扇窗户，其他人也不要攻击窗户外的丧尸，那么这局就不会结束，可以趁这段相对安全的时间去修补其他门窗或者去抽取随机武器，之后再做打算。

⑥与“堵窗户”技巧类似的，还有一个“遛丧尸”的技巧，方法是：每局后期的时候，尽量攻击丧尸的脚步，如果有某个丧尸脚被打断而又没有死的话，就不要再打他了。把其他丧尸消灭光，然后带这个慢慢爬的丧尸遛弯儿吧，其他人抓紧时间抽取随机武器。

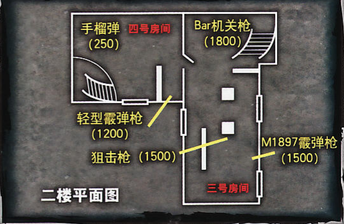
⑦到了游戏后期，队员之间的配合越发重要，例如一名队员用镭射枪封门，当换弹的时候就要有队员顶上，大家要有安排地进行防御，谁负责哪几个窗户，谁与谁进行交替防御，而不是大家都堵在门口一通乱扫，这样只会顾此失彼，把自己逼上绝路。

⑧当后期战事激烈期间有队员倒下的时候，并不要急着去救人，因为他在地上可以躺一阵子，丧尸也不会攻击倒地的队友。由于救援需要一定时间，所以一般来说最好是两人配合救援：一人负责救援，一人负责看护。如果实在顾不过来，可放弃救援，反正下局游戏也会复活，虽然可能因此损失宝贵的特殊武器。不过到第十七局之后，任何一人倒下都有可能意味着局面的崩溃。

⑨大致武器性能：镭射枪(一击必杀)、重机枪类(弹药充足)、霰弹枪类(攻击范围大但弹药少)、左轮枪和狙击枪类(前期一击必杀但上弹速度慢)、机关枪类(射速快但后期攻击力不足)。

待俺赶上前去，杀他个干干净净！





战术推荐

推荐玩家一定要凑足四人来进行游戏，少于这个人数虽然不会降低游戏乐趣，但显然无法撑得更远。以下战术都是以四人小队的组合来设计的。（请结合地图来阅读）

战术A

第一阶段

㈠游戏初期的一号房间内，共有五个窗户。前五局基本上属于热身阶段，四人小队足以抵挡丧尸的进攻。

㈡游戏初期有500元，武器为一把手枪。开始后立刻花200元买下Kar98K步枪，这把枪虽然每个弹夹只有六发子弹，但威力足以一枪爆头。另一把600元的M1卡宾枪虽然射速更快，但性价比不如前者，所以不必多花这400元。

㈢当四人小队中有一人的钱数达到2200元，其他三人达到1200元的时候，即可去开启一楼写有“HELP”的门，进入二号房间，由此进入战术A的第二阶段。

第二阶段

㈠进入二号房间后，所有人立刻去购买一把汤普森冲锋枪，这把武器至少可以用到第十五轮（后期因为丧尸防御力提高而作用逐渐下降），可谓游戏必备武器。

㈡二号房间里有两个窗户，另外从第五局开始，房间里有一处墙壁将被丧尸凿开，相当于第三个窗户。在前十局里，战术安排是这样的：一人在二号房间固守，其余三人在一号房间顶住丧尸的攻击，同时有一人保持随时要回到二号房间支援。

㈢在这个阶段有一项任务必须要完成，那就是在某局即将结束的时候，利用上面提到的“堵窗户”技巧，争取更多的时间，让所有人都在二号房间里轮流抽取问号箱，最好的情况是每人抽取到一把镭射枪和一把重机枪，前者对敌兵有一击必杀效果，后者每个弹夹都有很充裕的弹药，可以保证在丧尸大批涌入的时候顶上一阵子。如果金钱耗光还没有抽取到合意的武器，那么就再继续下一局游戏赚钱。

㈣从第十局开始，基本上所有的队员都需要退回到二号房间进行固守了。一般而言这个时候队伍中至少会有一把镭射枪和一把重机枪了，那么就让持有这两把武器的队员守住门口，镭射枪换弹的时候再让重机枪顶上。另外两人可一人用“堵窗户”技巧堵住墙壁，另一人负责两个窗户。用这个办法至少可以坚持到第十八局，而之后嘛……听天由命吧……



战术B

㈠战术B是在战术A的基础上发展而来的，不过这并不是说战术B比战术A更好，两者是各有优劣的，而且战术B相对而言对运气的要求稍高一点。当战术A执行到第二阶段的时候，如果你运气好，可以抽取到两把或更多镭射枪和重机枪的时候，可以考虑执行战术B。

㈡当玩家有多把特殊武器后，可将二号房间的楼梯打开，进入三号房间，也就是二楼的区域。二楼的区域比一楼要开阔，而且二楼的两个房间之间没有任何隔阂。三号房间里共有两处窗户，加上刚刚打开的楼梯，就意味着有三处地方会有丧尸涌入。不过这里我们建议是退守到四号房间。

㈢四号房间相对而言，是整个区域中，丧尸涌入口最少的：除了通往三号房间的门之外，只有另一处楼梯旁的窗户了。（注意这个楼梯千万不要打开！）但是相对的，从一二三号房间涌入的丧尸都会集中到这个门口，所以并不等于在这个房间的难度会下降。

㈣首先让一名队员用“堵窗户”的方式屏蔽掉那个窗口，这样所有的火力都可以集中到那个门口，大家只需要专心对付这里的丧尸就好了。注意这里涌入丧尸的数量将是非常惊人的，至少需要两把镭射枪来固守，并随时准备用两把重机枪封门。另外别忘了你手中还有手榴弹，扔出门外可在一定程度上延缓丧尸的攻势（四号房间内惟一的直接弹药补给就是手榴弹了，所以尽可大量挥霍）。

㈤在这个房间的劣势在于，补充弹药只能靠随机出现的“弹药箱”，虽然重机枪和镭射枪的弹药都很多，但总有消耗光的时候，小编们几乎每次都是被逼的弹尽粮绝而告游戏失败……

战术总结

总体而言，这个模式对武器的要求非常高，由于丧尸的防御力是越来越高，到后期如果没有重型武器就只能等死了。所以为什么我在战术A里特别强调在进入二号房间后一定要利用“堵窗户”技巧来争取时间让大家去抽取随机武器，不要在乎浪费钱，小编们从来没有遇到过钱不够花的情况，后期每局游戏赚取的金钱都可以进行好几轮的抽取。

另外一个对运气要求很高的就是丧尸掉落的特殊道具，由于这个与抽取武器一样实在没规律可循，所以真的只能是“听天由命”。当你感觉快要顶不住或者快要弹尽粮绝的时候，一个“原子弹”或者“弹药箱”出现在你面前，真是犹如“头顶青天”，而“骷髅”更是对丧尸打响反击战的利器。

而更重要的一点，就是队友之间的配合。由于大家都是唇亡齿寒的关系，所以在战斗中互相照应是必须的，保持通讯的流畅（配备耳机）并随时随地沟通互相区域的战况，战斗中随时根据战局的变化而更改作战方式。一旦哪名队友出现危机，一定要尽可能全力进行救援，尤其在游戏后期，任何一人的倒下都有可能意味着游戏结束。

疯狂 自由 梦幻 无与伦比的体验



《机车风暴　太平洋裂谷》（以下简称《机车2》）太好玩了！这是编辑部内所有玩过这款游戏的人发出的一个共同的评价。其中最关键的是，《机车2》吸引了很多几乎从来不碰赛车游戏的人，比如纱迦和九兵卫，纱迦还第一时间购买了这款游戏，这简直是个奇迹……玩《机车2》根本不需要你有什么赛车游戏的经验，当你拿起手柄按下油门的那一刻，各种出乎意料的体验将你的心深深抓住。在《机车2》中，玩家更像是一名不要命的疯狂战士，而游戏制作者特地为各位“战士”奉献了充满陷阱与挑战的广阔战场。这不是一款循规蹈矩的竞速游戏，它给予了玩家无限的疯狂、自由与梦幻的体验！在这里什么事情都可能发生，五花八门的突发事件有时甚至会让你的情绪产生失控，本作独特的魅力也在此刻展现无遗。《机车2》拥有目前家用赛车游戏最丰富，最养眼的画面，如果单挑游戏的贴图和建模细节，那本作确实略显粗糙，不过它神奇的地方就在于只要游戏一旦动起来，那它带给你的视觉冲击绝对会让你竖起大拇指。能够在这样漂亮的场景中亡命飞车真的是一种享受。

MOTORSTORM® PACIFIC RIFT

文 ACE飞行员
美编 NINA

机车风暴 太平洋裂谷	SCEA/Evolution Studios	竞速
PS3	MotorStorm：Pacific Rift	美版
	2008年10月28日　1～4人	59.99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：13岁以上

四大主题赛场　三种赛事　八大等级挑战


■水域地带的加入给游戏带来了更多刺激的元素

主题赛场

这次《机车2》选择了一座在太平洋中部的地貌极端复杂的岛屿中进行比赛。别看这是一座小岛，它上面的景观那是相当丰富，所以游戏也顺理成章的将赛道以场景风格进行划分，一共分为了4大区域，它们分别是岛屿最底部的Earth Zone，位于岛屿顶端的悬崖峭壁区域Air Zone，围绕岛屿火山地带的Fire Zone，以及最后的坑洼地带，充满溪流与河道的Water Zone。风格迥异的赛道与场景绝对不会让你产生审美疲劳。在这里玩家真的是上天揽月、下河捉鳖，当你在山崖之间来一个近200米的极限飞跃时，呈现在你眼前的是一幅幅如画的景观。《机车2》对场景刻画得非常细腻，光照效果又分为早、中、下午：傍晚4大类，再加上天气的变化，就算是同一条赛道，它们在不同时间段呈现在你眼前的氛围也绝对不同。

赛事

《机车2》将比赛模式分为了3种，它们是竞速赛(Race)、时间赛(Speed)、死亡淘汰赛(Eliminator)。竞速赛规则最传统，只要比赛进入前3名就算完成比赛。时间赛很有挑战性，这时赛道上只有玩家一人驰骋。类似高山速降滑雪那样，赛道中会不断出现红绿两道烟雾，玩家必须从两道烟雾中穿过才能获得加时，计算器的时间在不断的减少，玩家要挑战穿越全部烟雾，最终到达指定终点。随着游戏等级的增加，时间赛所提出的赛道课题也越来越苛刻。挑战时间赛还有一个好处，那就是游戏所指定的路线多是一些很隐蔽的赛道，有些甚至是大捷径，所以玩家务必认真对待。死亡淘汰赛换句话说就是末尾淘汰赛，游戏每隔一段时间就会自动爆掉比赛中的最后一名，直到比赛剩下最后一辆赛车，他就是获胜者。死亡淘汰赛不但刺激，而且充满了偶然性。当你在最后时刻博命冲到对手前方，并看到屏幕上对手的名字被画上大红叉时，那心情别说多激动了。


■超长跨度飞跃在游戏中是略见不鲜，落地时玩家能听到耳鸣声，屏幕还会突然变得暗红一片。

©Sony Computer Entertaiment American All Rights Reserved.

八大等级挑战

从比赛中拿到足够的积分才能开启新的赛道，并获得进入下一个等级比赛的资格，这就是《机车2》游戏进行的规则。在部分比赛中游戏还设置了车辆损毁限制的挑战，被清楚的显示在画面的右上方，玩家只有完成比赛，并且完成该挑战才算是过关，缺一不可。《机车2》共分为8大等级，对积分的要求越来越苛刻，游戏难度也是逐步增加，最显著的变化就是对手车辆是越来越强悍，最后他们几乎不会给你什么超越的机会。如果想将游戏进行下去，得金牌是你惟一的出路。游戏中拿到金牌将获得100分，银牌为75分，铜牌为50分。将所有比赛得分累计就是现在玩家的得分，这些已经开启的比赛都可以反复挑战。起初玩家进入下一个等级的积分要求都比较宽松，而到后来那几乎就是要所有比赛都得金牌才能获得足够积分。所以在此奉劝各位要认真对待每一场比赛。



▲玩家可以进入"Garage"里面进行各种调整，比如改变自己角色的性别和造型。



■高等级比赛中，对手车辆简直个个如魔鬼一般，连环撞车事故已经是家常便饭了。

加速与冷却系统

合理利用游戏中的加速系统(Boost)是在《机车2》中赢取金牌的关键之一。许多时候，玩家会在非常广阔的大地上飞驰，在这个时候使用加速系统的意义就远远没有逼近对手时使用来的有效。经过我个人多场比赛的经验，尽量不要将加速系统按到最后的红色区域，因为达到红色区域后再降温的速率会比较低，对以后比赛有一定影响。

只要通过赛道中的水坑、喷水池等区域时就可以对发动机进行快速冷却，这就是本作中新加入的过水冷却系统。通过水域时，玩家千万不要习惯性继续发动油门，这样做就失去了冷却发动机的意义。轻型车辆，如摩托车、ATV等应采取"蜻蜓点水"的方式通过水塘，这也是游戏强调的高端技巧。



拍照模式

《机车2》游戏本身拥有强大的截图功能，所截取图片分辨率达到了1280×720，并可以通过导出存储到PC上。游戏中只要按下"Start"暂定游戏，并选择"Photo Mode"就可以随便进行截图操作。通过手柄可以任意移动、旋转镜头，画面中的细节表现可以让你看得通通透透，可以说是非常的强大。本次"特快"中所有图片都是来自《机车2》的原生截图。



■摩托车组的比赛场面非常壮观，玩家可以和对手在车辆上相互斗殴，完全抛弃竞技比赛的道德。



操作细节

《机车2》在操作上存在一些操作细节，可能会被玩家所忽略。其一，本作对应DS3手柄的六轴功能。当你驾驶机车在空中腾空而车身发生倾斜时，利用六轴可以对车身进行一定旋转，这样可以保证落地时车辆平稳着地。利用十字键←和→同样可以实现这种效果，是相当有用的技巧。其二，车辆在腾空的一瞬间按下十字键的↓↓或者↓↑可以让车辆跳起，这导致在空中飞腾的时间更长，距离更远，属于游戏中的高端技巧了。

机车与赛道

《机车2》共拥有8种车辆，每种车辆还有多种车款可供选择，只要解开新的等级游戏就会自动增加这些车辆的款式。与前作相比最大的区别就是增加了极度霸道的车辆——无敌大脚车(Monster Truck)。大脚车在速度、加速、转弯灵活性等方面虽然显得不足，不过它的优势在于巨大的体积和重量保证了大脚车在与其他车辆碰撞时占据绝对优势，面对众多轻型车辆可以如同碾蚂蚁那样压过去。在深水塘中行驶，大脚车可以忽略水的阻力，保持一定的速度向前行驶。全部8种车辆中，最实用的当属摩托车(Bike)、拉力赛车(Rally Car)以及越野车(Mud plugger)。

目前游戏所包括的赛道共有16条，足足是前作的2倍。而这16条赛道又被制作小组设定了几种不同的区域和路线，所以场景会发生一些变化。随着比赛等级的逐渐递增，这些赛道和它们的改编赛道都会一一出现在玩家面前。

▶赛车选择界面中8种车辆一目了然，不过很多比赛对车辆都进行了限定。





■说《机车2》画面差的人都是一些根本没有玩过本作的人。

ポケットモンスター Pokémon プラチナ

研究中心 RESEARCH CENTER

文 阳光成员 逍遥 编 火云 美编 NINA

通过对游戏二周目隐藏精灵捕获方法的研究后，相信许多玩家也已经将游戏打得滚瓜烂熟了。本次将对游戏中的一些细节进行补完攻略，让你的游戏存档看更加接近完美。等不及了吧，快来看看口袋世界中还有什么哪些你不了解的新奇的东西吧！

口袋妖怪 白金	Nintendo		角色扮演
NDS	ポケットモンスター プラチナ		日版
	2008年9月13日	1～2人	4800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

定点技能教学



在《口袋妖怪 白金》特别增加了三处定点教学的小屋，只需要收集到一定数量的红（あかいかけら）、蓝（あおいかけら）、黄（きいろいかけら）、绿（みどりのかけら）四种颜色的碎片，前往指定的地点将它们交给教学的老师，就可以让精灵学到曾经无法习得的全新技能。或许在游戏的过程中你并没有注意到碎片这个名词，其实想得到它是一件很容易的事情，除了可以在冒险的过程中获得或者是使用探测机找到，最主要的获得途径还是前往地下世界挖掘得到。如果你不知道如何进入地下世界，那就请你拿出挖掘工具（挖掘工具可以从白带市精灵中心右边的小屋中获得），随便对着地面挖一下，好了，欢迎你来到无限藏宝的地下世界！

除此之外还有两个方法可以帮助你获得碎片，其中一个办法就是前往野生精灵狩猎场，买一张门票进入，与入口右边的男子对话就可以随机得到一种颜色的碎片，不过每天只能拿一次哦。这种方法的效率实在太低了一点，继续推荐第二种办法吧。来到白带森林入口附近向下走，从一条水道向上前进抵达塔塔拉炼钢厂（タタラせいてつじょ），可以与站在中央炼炉旁边的厂长用星之碎片（ほしのかけら）换取4种碎片。星之碎片同样可以在地下世界获得，捕获或者直接偷取野生的海星星（No.120 ヒトデマン）也可以得到星之碎片。不过说了这么多方法，最便用的还是在地下世界老老实实地挖吧。

下面让我们来看看定点教学小屋的具体位置（资料中所示的碎片数量并不是单个达到就可以学习技能，必须全部拥有指定数量后才可以）。



定点教学小屋一

212号道路上沼泽地带的小屋

可以习得的技能

中文名	技能名	属性	所需碎片
潜水	ダイビング	みず	红×2，蓝×4，黄×2
连续斩	れんぞくぎり	むし	蓝×8
冰冻之风	こごえるかぜ	こおり	蓝×6，绿×2
闪电拳	かみなりパンチ	でんき	红×2，蓝×6
火焰拳	ほのおのパンチ	ほのお	红×2，蓝×6
冷冻拳	れいとうパンチ	こおり	红×2，蓝×6
怪风	おやしいかぜ	ゴースト	蓝×6，绿×2
真空斩	エアカッター	ひこう	红×2，蓝×4，绿×2
思念头锤	しねんのずつき	エスパー	蓝×4，黄×4
真空波	しんくうは	かくとう	红×2，蓝×4
戏法	トリック	エスパー	蓝×4，黄×4
打落	はたきおとす	あく	红×4，蓝×4
突袭	ふいうち	あく	蓝×6，黄×2

定点教学小屋二

金岬市（キッサキシティ）最右上角的小屋

可以习得的技能

中文名	技能名	属性	所需碎片
鼾声	いびき	ノーマル	红×2，黄×4，绿×2
恨	うらみ	ゴースト	黄×8
帮手	てだすけ	ノーマル	红×2，黄×4，绿×2
光合成	こうごうせい	くさ	黄×2，绿×6
电磁场	てんじふゆう	でんき	蓝×2，黄×4，绿×2
留存	とっておき	ノーマル	绿×8
流行	スピードスター	ノーマル	蓝×2，黄×2，绿×4
吵闹	さわぐ	ノーマル	黄×6，绿×2

定点教学小屋三

第三个小屋位于战斗边疆的生存地带（サバイバルエリア），从生存地带的精灵中心向右走，从一处使用"攀岩"的地方上去后就可以找到。

可以习得的技能

中文名	技能名	属性	所需碎片
泼泥	どろかけ	じめん	红×4，蓝×4
滚动	ころがる	いわ	红×4，蓝×2，绿×2
蛮力	ばかぢから	かくとう	红×8
铁头	アイアンヘッド	はがね	红×6，黄×2
水尾巴	アクアテール	みず	红×6，绿×2
胃液	いえき	どく	红×4，黄×2，绿×2
莽撞	がむしゃら	ノーマル	红×4，黄×4
激鳞	げきりん	ドラゴン	红×6，黄×2
原始力量	げんしのちから	いわ	红×6，绿×2
信号光线	シグナルビーム	むし	红×4，蓝×2，黄×2，绿×2
大地力量	だいちのちから	じめん	红×6，绿×2
尘埃喷射	ダストシュート	どく	红×4，蓝×2，绿×2
龙卷风	たつまき	ドラゴン	红×6，绿×2
种子炸弹	タネばくだん	くさ	红×4，绿×4
铁壁	てつぺき	はがね	红×4，蓝×2，黄×2
飞跃	とびはねる	ひこう	红×4，黄×2，绿×2
热风	ねっぷう	ほのお	红×4，黄×2，绿×2

训练师的星星数取得条件

当你通关后，打开自己的ID栏，会发现右上角多了一枚五角星。星星的数量越多，说明这位精灵训练师越优秀，那么如何增加自己的星星数量呢？请看右面的列表。

1. 通关后自动追加
2. 收集全部精灵图鉴
3. 绿缘市选美大赛全冠军制霸
4. 在地下世界与朋友通信玩拔旗游戏50次
5. 战斗塔100连胜打成

从上表可以看出，《口袋妖怪 白金》又是一款杀时间的游戏了。

源源不断的神奇糖果

众所周之，神奇糖果算是历代《口袋妖怪》中极其珍贵的道具之一，一般玩家得到它之后都会将其保留着不使用。不过现在开始你就不用担心神奇糖果不够用了，因为笔者要告诉你们一个大秘密！同样是在212号道路，不知道各位是否对附近的那所大豪宅有印象呢？来到豪宅的内部，直接从左边的走廊下去，在尽头会看到一位女仆。交谈时女仆会说出5～9之间的某个数字，接着会出现5位女仆与你战斗，全部是可爱的皮皮。这里的要求就是，如果女仆说出的数字是7，那么你和5位女仆的战斗总回合数就不能超过7回合，说出其他数字的规则也是相同的。打败这几位女仆后，富豪的儿女就会出来与你挑战，重点就在这里。他们会派遣携带神奇糖果的快乐蛋与你战斗。不用我多说了吧，赶快用偷窃或者索要技能将宝贝的神奇糖果夺过来吧！

©2008 Pokémon. ©1995–2008 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

别墅休闲指南



别墅这个名词相信在各位玩家眼里都具有"豪华"、"奢侈"的意义，不过在游戏中，我们的主人公可真的是捡了一个天大的馅饼。玩家只要来到位于战斗边疆右边的休闲区域，就会有人送你一栋超级豪华的别墅哦！好了，我了解此时你激动的心情，但是也请别介意我泼一下冷水。虽然别墅的外观已经装修得非常美观了，但是进门一看……除了一张桌子以外什么也没有。如果此刻你的身上还有剩余的一点零花钱，那不妨来看看家具清单，或许哪一天你能够买下它们。

家具名称	价格	获得条件
桌子(テーブル)	–	随别墅附赠
大沙发(おおきいソファ)	120000	初期可购买
小沙发(ちいさいソファ)	90000	初期可购买
床(ベッド)	187000	初期可购买
床头柜(ナイトテーブル)	58000	初期可购买
电视机(テレビジョン)	20000	初期可购买
组合音响(オーディオセット)	160000	初期可购买
书架(ほんだな)	150000	初期可购买
储物架(ラック)	127000	初期可购买
室内植物(ハウスプラント)	120000	初期可购买
电脑桌(パンコンデスク)	168000	初期可购买
八音盒(オルゴール)	25300	购买储物架后
口袋妖怪的石像(ポケモンぞう)	150000	获得1枚银色徽章
口袋妖怪的石像(ポケモンぞう)	150000	战斗边疆全设施胜利1次
钢琴(ピアノ)	146700	登入殿堂10次
待客套装(おうせつセット)	208000	在生存地区战斗房间战斗50次
壁钟(かべどけい)	52000	种植50个树种
名画(すばらしいめいが)	140000	孵化30个蛋
茶具套装(ティーセット)	108000	购买待客套装后
玻璃吊灯(シャンデリア)	120000	总步数30万步

未知图腾

未知图腾安龙(No.201 アンノーン)一直以来都是充满了神秘感的精灵，它一共拥有28种不同的形态，是依据26个英文字母和感叹号及问号为蓝本所设计的。只要在游戏中任意抓到其中一种形态，就算完成了图鉴的收集。在《白金》中，安龙的栖息地与《钻石·珍珠》版中的一样，位于花蕊镇(ズイタウン)右侧的遗迹当中。下面笔者就来具体说说28种形态的安龙捕捉方法。



安龙的A、B、C、G、H、J、K、L、M、O、P、Q、S、T、U、V、W、×、Y、Z这20种形态在遗迹中的任何位置都可以遇到，剩下的D、E、F、I、N、R均分布在固定的区域，下面笔者就将这些区域列出，玩家根据行走的顺序就能到达拥有该形态的安龙的房间。

字母D					
右上	左下	右上	左上	左上	左下
字母E					
右上	左下	右上	左上		
字母F					
右上					
字母I					
右上	左下	右上			
字母N					
右上	左下	右上	左上	左上	
字母R					
右上	左下				

完成这26个字母形态安龙的收集后，来到户张市(トバリシティ)往下方的214号道路前进，在附近可以看到一个洞口。穿过这里漫长的山洞，在尽头会看到另外一个洞口，进去后里面就是感叹号形态和问号形态的安龙了。



松饼的制作

大家都知道，松饼在游戏中的作用是提升口袋妖怪在选美大赛上的能力，松饼除了可以在冒险过程中获得外，还可以在游戏中自己动手制作出效果更好的松饼。首先前往绿缘市的精灵商店右侧的小屋内，和老爷爷交谈后可获得蛋糕盒(ポフィンケース)，接着来到商店左边的房屋内和烤烘机前的阿姨说话就可以开始制作松饼了。



烤松饼的基本做法

1. 首先选择松饼的原材料，也就是果实，编码越靠后面的果实，制作出来的松饼效果越好，不过制作的难度也越高。
2. 使用触控笔在下屏幕中跟随着箭头的改变来画圈，画的时候不可以太快也不可以太慢，否则制作出来的松饼就不是那么好吃了。
3. 松饼的大小尽量与外边的托盘一致或者更小，不能让松饼做得比托盘还大。

好了，了解了一些基本的制作常识后，就该进入我们的"烤松饼的深入研究"啦！

从上面的基本教程中我们得知制作松饼最关键的就是对速度的掌握，在制作过程中，如果画圈的速度不对，电脑就会给予提示，如太快的话则会出现"はやい！こぼれた"，"すこしゆっくり"这样的句子，太慢的话则有"はやく！こぼれた"，"こぼれた！まわって！"。每出现一次这样的提示，松饼的质量就会下降，因此只有做到不出现提示制作出来的松饼才是最好的松饼。那么应该如何掌握画圈的速度呢？制作中，松饼的颜色会随着制作过程的推移而逐渐加深，刚刚开始的时候是黄白色的，这时候画圈的速度可以慢一些。到了第二阶段，颜色稍微加深了一点后就可以提高画圈的速度，不过不能太快。直到最后，松饼的颜色呈深红色，并且上面有结块现象出现，就说明此时可以放手去画圈了，不过要注意松饼大小的控制哦，可不能做得比托盘还大。



谁说大师球只有一个

大师精灵球的珍贵之处，除了拥有"所有精灵一次捕捉"的超级功效外，最重要的还是因为它只能在剧情中获得，而且只有一个。不过在白金中，你将不止一次可以得到它！来到位于长寿市(コトブキシティ)的电视台，发现里面正在举办抽奖活动。只要身上所携带的精灵中任一一只的精灵ID号与开奖号码相似，就可以得到相应的奖品，而特等奖就是大师球！



特等奖	大师球	全部5位数相同
一等奖	元气块	最后4位数相同
二等奖	学习装置	最后3位数相同
三等奖	PP值上升道具	最后2位数相同
四等奖	特技精灵球	最后1位数相同

虽然说特等奖是稀有的大师球，不过这样的中奖概率除非是幸运女神来到你的身边，否则的话就好比如显示中买彩票相中500万一样。

教你赚外快

如果你正在为家居清单中的那一笔笔天价数目疼头，那么就赶快骑上你的脚踏车，火速赶往位于212号道路上的富商老爷爷那里吧！哦对了，记得带上守卫饭和幸运香炉呀，将它们装备在精灵身上，再与富商老爷爷老奶奶进行双打，胜利后就可以得到18000块呢！而且他们的精灵实力也不强，可以说是除了四天王之外最好的赚钱途径啦！一般人我可不告诉他。

文 阳光成员 格兰霍特团长　编 晴天　美编 anubis

悪魔城ドラキュラ 奪われた刻印

悪魔城 被夺走的刻印	Konami	动作角色扮演
NDS 悪魔城ドラキュラ 奪われた刻印		日版
2008年10月23日	1～4人	4800日元
对应Wi-Fi联机功能		对应玩家年龄：12岁以上

早在本作推出没多久其实就已经传出了汉化版的消息，最后经过汉化小组的不断努力，就目前来看现在的汉化版本已经很完美了，对于喜爱“《悪魔城》系列”但又苦于不懂日语的玩家们可谓是一大福音。所以本次的研究我们特意针对汉化版的内容对上期攻略中刻印以及任务相关的系统进行了中日文对照，而最后的游戏心得希望也能帮助玩家体会到游戏中更多的乐趣。

特别提示：如果玩家是使用的汉化补丁，目前只能对应日版 ROM，而无法在美版 ROM 上使用。

汉化版主要对照资料

村民对照一览

日文	中文
ニコラエ	尼古拉艾
ヤコブ	雅柯布
アヴラム	艾维拉姆
ローラ	罗拉
オイゲン	尤金
イオン	伊恩
マルセル	马尔赛路
ゲオルゲ	盖殴鲁格
セルジュ	赛尔修
アナ	安娜
モニカ	莫妮卡
イリナ	伊莉娜
ダニエラ	达尼艾拉

全迷宫一览

日文	中文
エクレシア	圣教
废修道院	废修道院
ウィゴル村	格威尔村
ルプスの森	鲁普斯之森
カリドゥス海峡	卡利多斯海峡
ミネラ监狱岛	米内拉监狱岛
大灯台	大灯台
ティメオ山脉	缇梅奥山脉
雾の林道	雾之林道
葬送の骸窟	葬送的骸窟
ソムヌス岩礁	索姆奴斯岩礁
巨人の栖家	巨人之家
トゥリスティス峡	特利斯缇斯峰
オビリビリオの丘	奥比利比欧山丘
アルギラ湿地	阿鲁基拉湿地
猎奇の馆	猎奇之馆
悪魔城	悪魔城
修炼堂	修炼堂
大钟乳洞	大钟乳洞

全刻印一览

左手/右手类刻印

日文	中文
コンフォデレ	突剑之印
ヴォル・コンフォデレ	高级・ 突剑之印
メリオ・コンフォデレ	超级・ 突剑之印
セカーレ	剑之印
ヴォル・セカーレ	高级・剑之印
メリオ・セカーレ	超级・剑之印
ハスタ	枪之印
ヴォル・ハスタ	高级・枪之印
メリオ・ハスタ	超级・枪之印
ブルサーレ	锤之印
ヴォル・ブルサーレ	高级・锤之印
メリオ・ブルサーレ	超级・锤之印
サギッタ	弓之印
ヴォル・サギッタ	高级・弓之印
メリオ・サギッタ	超级・弓之印
アクシス	斧之印
ヴォル・アクシス	高级・斧之印
メリオ・アクシス	超级・斧之印
ファルクス	镰之印
ヴォル・ファルクス	高级・镰之印
メリオ・ファルクス	超级・镰之印
クルテ	飞刀之印
ヴォル・クルテ	高级・飞刀之印
メリオ・クルテ	超级・飞刀之印
スクトゥム	盾之印
ヴォル・スクトゥム	高级・盾之印
メリオ・スクトゥム	超级・盾之印
レディーレ	磁刀之印
クブス	岩石之印
トルペンス	拘束之印
ラピスト	石拳之印
プネウマ	风之印
イグニス	炎之印
ヴォル・イグニス	火柱之印
グランドー	冰之印
ヴォル・グランド	一冰柱之印
トニトルス	雷球之印
ヴォル・トニトルス	雷击之印
ルミナーレ	光球之印
ヴォル・ミナーレ	光弹之印
ウンブラ	影之印
ヴォル・ウンブラ	暗黑之印
モルブス	诅咒之印
ニテンス	激光之印
アケルブス	怨灵之印
グロブス	爆裂之印
デ・クストース	右・地狱犬之印
シス・クストース	左・地狱犬之印
ドミナス・オディウム	多米纳斯・光雨
ドミナス・イラ	多米纳斯・魔块

背部刻印

日文	中文
キルクルス	磁力之印
パリエス	穿越之印
ウォラーレ	飞翔之印
イニレ・ラピドゥス	强化之印・神速
イニレ・ウィス	强化之印・力量
イニレ・ドゥルム	强化之印・体力
イニレ・サピエス	强化之印・智慧
イニレ・フィデス	强化之印・精神
イニレ・ヴェアーティ	强化之印・幸运
イニレ・ペクニア	强化之印・金
アルマ・フェレス	化身之印・猫女
アルマ・ウェスペル	化身之印・蝙蝠
アルマ・マーキナ	化身之印・机器人
レフェクティオ	再生之印
デルム・クストース	附身之印・地狱犬
フィデ・ゾンビ	召唤之印・僵尸
フィデ・ウィング	召唤之印・飞骷髅
フィデ・ポーキル	召唤之印・吸脑魔
フィデ・ウルラ	召唤之印・枭
フィデ・メディウサ	召唤之印・美杜莎
フィデ・スパイダー	召唤之印・魔王之力
フィデ・スケレトゥス	召唤之印・僵尸
ドミナス・アンゴル	多米纳斯・安格尔

委托任务一覧

日文	中文	完成任务要点（括号里为日文版名称）
セージが足りない	鼠尾草不足	收集1个鼠尾草（セージ）
药の材料が足りない	药的材料不足	收集1个甘菊（カモミール）和1个芸香（ヘンルーダ）
マンドラゴラの根で作る药	曼陀罗根制成的药	收集1个鼠尾草（セージ）和曼陀罗根（マンドラゴラの根）各1个
传说の药の材料	传说之药的材料	收集鼠尾草（セージ）和人鱼肉（にんぎょの肉）各1个
幸运の石	幸运之石	收集1个琉璃（ラピス・ラズリ）
笑颜になれるアクセサリー	人们喜欢的饰品	收集红宝石（ルビー）、蓝宝石（サファイア）和绿宝石（エメラルド）各1个
心を动かすアクセサリー	令人心动的饰品	收集钻石（ダイヤ）和玛瑙（オニキス）各1个
一世一代の大壮事	一生一代的大任务	收集紫翠玉（アレキサンドライト）1个
粗末な装备	粗糙的装备	收集铁矿石（てつのこう）3个
锻冶屋にできること	锻造店能做的事	收集银矿石（ぎんのこう）3个
最高の壮事	最高的任务	收集金矿石（きんのこう）3个
しおが切れて料理が出来ない	没有盐是无法做出料理的	收集1块盐（しお）
食べたことないけど…	貌似不可食用，不过	收集1块食人鱼的肉（キラーフィッシュの肉）
料理は素材が命	料理材料是生命	收集1块美味的肉（うまい肉）
激写ガール	激拍女孩	使用道具照相机（カメラ）拍摄缇梅奥山脉（ティメオ山脉）出现的87号怪物
恐怖！蝙蝠马	恐怖！蝙蝠马	使用道具照相机（カメラ）拍摄阿鲁基拉湿地(アルギラ湿地)出现的65号怪物
怪奇！雪男	怪奇！雪男	使用道具照相机(カメラ)拍摄缇梅奥山脉(ティメオ山脉)出现的87号怪物
鸣らないバイオリン	无声的小提琴	收集1个马毛（うまの毛）
死を诱う叫び声	死之诱惑的叫声	使用留声机（ちくおんき）录下废修道院出现的5号怪物女妖精的尖叫
艺术家はわがまま	艺术家的任性	收集黑墨水（黒インク）和鹫的羽毛（わしの羽根）各1个
かくれんぼしようよ！	来玩捉迷藏吧	在限定的时间内破坏村中的木桶找出他的藏身地
フクロウみせて！	枭看见了！	装备召唤之印・枭后召唤出猫头鹰使魔再与其对话
ボクをつかまえてみて！	那就来抓我试试啊！	摸黑捉迷藏，在限定的时间内找到他即可
トムを…探して…	寻找…汤姆…	在特利斯缇斯峰（トゥリスティス峡）左边入口的第三个场景处某棵树顶找到猫
ねずみはごちそう	吃老鼠	卡利多斯海峡（カリドゥス海峡）左下角的沉船中抓到老鼠后再与其对话
トムとジェエリー	汤姆和杰瑞	完成上一个任务后去和罗拉（ローラ）对话，将其给予的猫项圈（ネコのくびわ）交给安娜（アナ）
ドレスを作ります！	礼服作成了！	收集5根棉线（もめん糸）后交给她
カイコの悲剧	蚕的悲剧	收集5个丝绸（きぬ糸）后交给她
カシミヤって何！？	- 羊绒是什么？	收集5个羊绒线(カシミヤ糸)后交给她
凶暴なカラス	凶暴的乌鸦	消灭出现在缇梅奥山脉（ティメオ山脉）的24号怪物黑乌鸦ブラッククロウ30只
奇妙な远ぼえ	奇妙的远吠	消灭出现在奥比利比欧山丘（オビリビオの丘）的62号怪物人狼（ワーウルフ）10只
招かれざる客	不被邀请的客人	消灭大钟乳洞里的BOSS僵尸（キョンシー）
魔物退治の思い出	打倒魔物的记忆	在大灯台最上面的房间使用道具写生薄（スケッチブック）后再交给她
大切な人が眠る场所	重要之人沈睡之场所	在特利斯缇斯峰（トゥリスティス峡）的瀑布下使用道具写生薄（スケッチブック）后再交给她
悲しい思い出	悲伤的记忆	在奥比利比欧山丘（オビリビオの丘）最后一个场景的十字架处使用道具道具写生薄（スケッチブック）再交给她





©2008 Konami Digital Entertainment

心得与研究



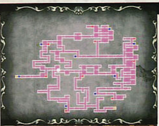
练级圣地

中期推荐：为特利斯缇斯峰（トゥリスディス峡）瀑布附近的场景或者葬送骸窟中有大量骷髅的场景。

后期推荐：恶魔城最上层或大钟乳洞

自动练级

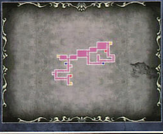
装备上增加经验值的指轮“ハイエロファントリング”（教皇指环）（装备一个经验为1.5倍，2个为2.25倍），接着前往“恶魔城エントランス”如图的位置会出现猫妖、眼球怪和僵尸3种敌人。进入该场景后先把眼球怪消灭掉，然后变身为猫女，这时猫妖会帮你杀僵尸，而杀死的僵尸经验会算到你的头上，最后只要跳到灯台上慢慢等待即可。





刷钱大法

装备2个“ゴールドリング”（黄金指环），在发动刻印“イニレ・ペクニア”（强化之印・金）且红心全满的情况下打破烛台必定会掉落1000G的钱袋，利用这个规则在缇梅奥山脉（ティメオ）如图所示的地点刷烛台赚钱，10秒左右可轻松获得10000G以上。







熟练度的伤害加成

在上期的系统中我们已经说明了使用对应的武器或属性魔法消灭敌人后就可以增加对应属性的熟练度，而合理利用下面的技巧，提高熟练度也会变得非常轻松哦。

属性	熟练度	能力加成
斩属性	800	ATK+1
打属性	800	ATK+1
火属性	1000	ATK+1
冰属性	1000	ATK+1
雷属性	1000	ATK+1
光属性	1500	ATK+1
暗属性	1500	ATK+1

①使用多属性的刻印消灭敌人时，所带的属性全部+1；
②吸取已获得的刻印全熟练度+1；
③使用合成印术时，会对应增加两种刻印各自的属性熟练度；
④击败不同敌人增加的熟练度也有差别，后期部分强力的杂兵打倒时增加量比较多，当然BOSS是增加量最高的。
⑤毒、诅咒、石属性由于没有属性，所以使用后不会增加熟练度；
⑥召唤出的使魔消灭掉敌人不会增加熟练度；
⑦装备1个“マスターリング”（大师指环）打倒敌人后熟练度增加量为2倍，2个时为4倍。

提升戒指的能力

フォ-チュンリング（命运指环）
根据游戏时间增加LUCKY值，初始值为0，之后游戏时间每增加1小时能力上升1点，最多99点。

ジャスティスリング（正义指环）
根据杀敌数增加STR，初始值为1，此后每杀3000个敌人增加1点STR，最多33点。

ミリオネアリング（大富豪指环）
根据身上所携带的金钱增加INT和MND，初始值为0，每增加300000G各上升1点，金钱最大(9999999G)时两项能力各加34点。

デビルリング（魔鬼指轮）
根据累积受到的伤害数值增加CON，初始值为1，每累计20000点增加1点CON，最高为100点。

关于珍稀宝箱

虽然游戏中绿色和褐色的宝箱可以重复出现，不过由于绿色宝箱中大多数都属于珍稀物品（例如刷金钱必备的黄金指环，消灭敌人后获得珍贵道具几率上升的指轮レアリング（稀有指环）等等），所以实际的出现率会比褐色宝箱要低得多。以下就是每个迷宫中能从绿色宝箱内获得道具，在正式开始刷宝前建议大家先装备头部防具“トレジャーハット”（寻宝帽），这样珍稀宝箱的出现率会有所上升。

迷宫	出现的道具（每次随机一种）
废修道院	マインドハイアップ（高级魔力药）、ハートリペア（心回复）、ダージリン（达吉林红茶）、ラピス.ラズリ（琉璃）
鲁普斯之森	マインドハイアップ（高级魔力药）、ハートリペア（心回复）、ダージリン（达吉林红茶）、ラピス.ラズリ（琉璃）
米内拉监狱岛	せんとうふく（战斗服）、プロテクトリング （守护指环）、てつのこう石（铁矿石）、ラピス.ラズリ（琉璃）
卡利多斯海峡	ラバースーツ(XX礼服)、レジストリング（抵抗戒指）、ゴールドリング（黄金指环）、きぬ糸（丝绸）
缇梅奥山脉	アーチャーリング（弓手指环）、クリソベリル（金绿石）、ルビー（红宝石）、ぎんのこう石（银矿石）
雾之林道	ブロウリング（重击指环）、カシミヤ糸（羊绒线）、ぎんのこう石（银矿石）
葬送的骸窟	ブロウリング（重击指环）、カシミヤ糸（羊绒线）、ぎんのこう石（银矿石）
索姆奴斯岩礁	ウインドリング（风之指环）、うまい肉（美味的肉）、クリソベリル（金绿石）、サファイア（蓝宝石）
特利斯缇斯峰	旅人のつばひろ帽（旅行者的大檐帽子）、エメラルド（绿宝石）、ルビー（红宝石）、ダイヤ（钻石）
阿鲁基拉湿地	旅人のつばひろ帽（旅行者的大檐帽子）、エメラルド（绿宝石）、ダイヤ（钻石）、ルビー（红宝石）
恶魔城	レアリング（稀有指环）、ミリオネアリング（大富豪指环）、オニキス（玛瑙）、きんのこう石（金矿石）
修炼堂	ローブ・デコルテ（豪华礼服）、エクスポーション（高级回复药）、マナプリズム（魔力棱镜）、アレキサンドライト（紫翠玉）
大钟乳洞	ミネルヴァマスク（雅典娜面具）、ミネルヴァメイルつ（雅典娜铠甲）、ミネルヴァグリーヴ（雅典娜腿甲）、アレキサンドライト（紫翠玉）

葛葉ライドウ対アバドン王

上次由于时间的缘故，只对本作的主线流程做了介绍，估计很多玩家已经顺利地将游戏打穿了吧。不过通关才只是一个开始，熟悉《恶魔召唤师》系列”的玩家应该都知道多结局的分支路线和庞大的仲魔收集部分才是游戏真正需要花费时间的地方。这次我们就给大家一些关于这方面的研究，希望各位玩家能早日将游戏中的所有要素达成圆满。

文 九兵卫　美编 anubis

葛叶雷道对阿巴顿王	Atlus	角色扮演
PS2 葛叶ライドウ对アバドン王		日版
2008年10月23日发售	1人	6980日元
无对应周边		

路线的选择

●和系列作品一样，本作的结局分三条路线Law、Neutral和Chaos，Law路线通关时是规贺多茜的结局，Neutral和Chaos则是规贺多弹的结局。

●路线由主角的最终属性决定，在流程的过程中我们可以通过对话时的分支来改变葛叶雷道的属性，

●当出现会影响属性变化的对话选择时，手柄会发生震动，此时我们就要留意了；

●对话中出于规贺多茜的角度考虑、以通常的善恶标准来选择会偏向Law；而赞成规贺多弹或者一些稍显激进的想法则会偏向Chaos；Neutral是Law和Chaos两者之间的平衡；

●要判断属性，只要观察当时主角在大地图上的蓝色的人形标志即可：顺时针旋转是Law，逆时针是Chaos，不旋转是Neutral；

●进入最终迷宫的幻视空间我们要通过回答问题来决定主角最后的属性。幻视空间的平台呈倒三角的树形结构，跳到最下层是8个并排的小平台。越是左边的平台越接近Chaos路线，越是右边的则越接近Law，中间的平台是Neutral。

魔人与祸津属合体

●要合成出魔人和祸津属的恶魔，必须是在流程第三章之后且合成回数为7的整数倍的时候才会发生；

●合成出魔人和祸津属恶魔时，合成结果是无法事先预知的，即使合成回数为7，也并非会百分百的概率成功；

●合成得到的恶魔强弱与合体之前两恶魔的等级有关。运势好容易合成祸津属，运势差则容易合成魔人；

●要合成魔人，必须先在对应章节将出现的魔人打倒；

●预感到会合成出强力仲魔时，维克托尔会向我们所要宝石，尽量地满足其要求便能合成出魔人和祸津属；

●合成时的背景音乐为BOSS战的音乐时会得到祸津属仲魔，背景音乐为魔人战的音乐时会得到魔人仲魔。

全恶魔一览

红莲属

LV	恶魔名	HP	力	魔	耐	运	初期技能	习得技能	回想技能	搜查技能	交涉技能
2	オンモラキ	80	5	6	5	5	アギ	火炎弹	一分の活泉	发火	ハピルマトーク
7	エンク	171	6	11	5	4	アギ	マハ・ラギ、红莲剑	ゼニガットメン	发火	洗脑スピーチ
12	ウコバク	205	8	10	6	7	マハ・ラギ	ブリンパ、红莲忠义斩	食いしばり	发火	ペテンの诱导
17	ジャックランタン	283	5	14	9	8	アギ	ドルミナー、アギ・ラティ	火炎半减	发火	フェロモンボイス
22	オルトロス	349	17	7	11	6	マハ・ラギ	连击、火炎弹	ヒロ右卫门	发火	バイオレンスPR
28	オシチ	374	11	18	7	11	アギ	アギ・ラティ、红莲の壁	火炎高扬	发火/高岭の花	セクシーボイス
33	サティ	465	7	22	13	10	アギ・ラティ	リカーム、红莲忠义斩	火炎半减	发火	マダムのおしかり
37	ドゥン	498	24	9	13	10	突进	ファイアブレス、大红莲忠义斩	力のチャクラ	发火	バイオレンスPR
41	ソロネ	520	13	23	12	12	アギ・ラティ	マカジャマ、アギダイン	运のチャクラ	发火/高岭の花	フェロモンボイス
46	ケルベロス	603	30	8	18	9	雄浑击	マハ・ラギダイン、大红莲忠义斩	报复の狼烟	发火/インネンオーラ	洗脑スピーチ
50	ムスッペル	604	28	18	15	8	アギダイン	ファイアブレス、红莲の壁	火炎高扬	发火	インテリ口说き术
54	ヴリトラ	660	20	24	19	10	ファイアブレス	突进、地狱の业火	见觉えの成长	发火	洗脑スピーチ
59	ヒノカグツチ	655	26	24	15	13	アギダイン	マハ・ムド、极红莲忠义斩	死なばもろとも	发火	洗脑スピーチ
64	マダ	742	31	16	23	13	マハ・ラギダイン	鹰圆弹、地狱の业火	アグニ开眼	发火	パニックボイス
68	ベリアル	742	34	18	21	14	红莲真剑	ディアラハン、红莲の结界	即死无效	发火	インテリ口说き术
75	アスラおう	774	26	30	22	16	マハ・ラギダイン	テトラカーン、极红莲忠义斩	アグニ开眼	发火	洗脑スピーチ
80	ルシファー	803	25	30	24	20	地狱の业火	红莲の结界、メギドラオン	大魔王の加护	发火	カリスマ

外法属

LV	恶魔名	HP	力	魔	耐	运	初期技能	习得技能	回想技能	搜查技能	交涉技能
5	イヌガミ	132	9	4	7	4	连击	ブリンパ、ディア	精神半减	读心术	ハピルマトーク
7	ザントマン	160	7	8	6	5	ドルミナー	パトラ、外法忠义坏	逃走加速	读心术	フェロモンボイス
12	アルプ	205	6	10	6	9	マリンカリン	ブリンパ、咒杀弹	魔のチャクラ	读心术	ハピルマトーク
15	モコイ	230	12	9	5	8	鹰圆弹	ムド、外法の壁	逃走加速	读心术	インテリ口说き术
19	リリム	311	6	14	10	8	ドルミナー	外法剑、ディアオーラ	吸魔	读心术	セクシーボイス
24	オキクムシ	361	13	12	10	8	ムド	ブリンパ、外法忠义坏	食いしばり	读心术/インネンオーラ	マダムのおしかり
27	グール	357	15	9	6	16	外法剑	瘴毒击、マハ・ムド	运のチャクラ	读心术	パニックボイス
30	ウタイガイコツ	415	9	17	10	13	マカジャマ	ドルミナー、ペトラ	一か八か	读心术	ハピルマトーク
34	ジョロウグモ	497	16	8	16	13	ブリンパ	突进、外法剑	月夜狂	读心术	セクシーボイス
40	ネビロス	488	23	20	9	7	マハ・ムドオン	パトラ、ディアラマ	气まぐれ医术	读心术	インテリ口说き术
44	ガシャドクロ	621	16	13	22	12	マハ・ムド	ペトラ、外法の壁	即死半减	读心术/インネンオーラ	ハピルマトーク
48	インキュバス	568	17	24	12	14	マリンカリン	ムド、大外法忠义坏	付着高扬	读心术	ペテンの诱导
52	アルケニー	665	20	16	21	14	マハ・ムド	メ・ディアラマ、ジオダイン	シニソウ・オーラ	读心术	マダムのおしかり
55	じゃあくフロスト	634	20	22	15	17	マハ・ムドオン	デ・カジャ、コキュートス	月夜狂	读心术	バイオレンスPR
58	ランダ	698	17	26	21	13	マハ・ムド	外法真剑、外法の结界	即死无效	读心术	セクシーボイス
62	マーラ	749	30	16	25	10	たたり生唾	猛突进、至福のひととき	吸魔	读心术	フェロモンボイス
66	リリス	694	19	32	16	18	ドルミナー	マハ・ムドオン、永眠の诱い	付着高扬	读心术/高岭の花	セクシーボイス
70	モト	773	21	29	24	15	マハ・ムドオン	猛突进、外法の结界	物理半减	读心术	ハピルマトーク
75	ベルゼブブ	806	25	30	26	13	マハ・ムドオン	极外法忠义坏、マカ・カジャオン	魔脉高扬	读心术/高岭の花	パニックボイス

CO.,LTD.1995,2008

银冰属

LV	恶魔名	HP	力	魔	耐	运	初期技能	习得技能	回想技能	搜查技能	交涉技能
4	ガキ	104	7	7	5	5	ブフ	マカジャマ	ヒロ右卫门	冷却	バイオレンスPR
9	チョウケシン	155	6	11	4	7	ディア	ブフ、银冰忠义斩	食いしばり	冷却	セクシーボイス
13	ジャックフロスト	232	6	12	8	6	ブフ	マハ・ブフ、冰结弹	ヒロ右卫门	冷却	フェロモンボイス
16	アズミ	248	8	13	6	8	マハ・ブフ	ラク・カジャ、ブフ・ラティ	ゼニガットメン	冷却	ハピルマトーク
20	パピルサグ	345	7	15	13	4	瘴毒击	マハ・ブフ、银冰剑	冰结高扬	冷却	ペテンの诱导
23	ジュボッコ	335	9	16	8	9	ディアラマ	マハ・ブフ、绝对零度	耐のチャクラ	冷却	ハピルマトーク
29	アルラウネ	415	8	20	11	9	ブフ・ラティ	银冰忠义斩、ディアオーラ	冰结半减	冷却	インテリ口说き术
32	ブラックウーズ	473	16	10	15	10	ブフ	瘴毒击、银冰の壁	シニソウ・オーラ	冷却	パニックボイス
35	オオクニヌシ	482	19	17	13	5	ブフダイン	ディアラマ、タル・カジャ	精神半减	冷却/高岭の花	フェロモンボイス
40	ライホーくん	504	13	20	11	15	绝对零度	ディアオーラ、银冰真剑	火炎半减	冷却	フェロモンボイス
43	ナーガラジャ	526	23	18	11	10	ブフダイン	突进、大银冰忠义斩	月夜狂	冷却	バイオレンスPR
47	セイリュウ	649	18	15	23	10	绝对零度	メ・ディアラマ、银冰の壁	见觉えの成长	冷却	洗脑スピーチ
51	タラスク	699	20	12	26	12	マハ・ブフダイン	银冰真剑、至福のひととき	冰结高扬	冷却	バイオレンスPR
55	オオヤマツミ	754	25	11	30	8	マハ・ブフダイン	大暴れ、银冰の结界	报复の狼烟	冷却	バイオレンスPR
58	バジリスク	714	30	11	23	13	绝对零度	ペトラ、大银冰忠义斩	冰结半减	冷却	フェロモンボイス
62	アラハバキ	733	18	27	23	13	コキュートス	猛突进、银冰真剑	气まぐれ医术	冷却	ペテンの诱导
66	ヤマタノオロチ	774	17	28	26	14	マハ・ブフダイン	绝对零度、银冰の结界	三分の活泉	冷却	バイオレンスPR
72	アリオク	804	36	16	27	12	コキュートス	マリンカリン、极银冰忠义斩	医术の心得	冷却	フェロモンボイス

雷电属

LV	恶魔名	HP	力	魔	耐	运	初期技能	习得技能	回想技能	搜查技能	交涉技能
3	コロボックル	84	4	5	4	9	ジオ	连击	魔のチャクラ	发光/现场检证	インテリ口说き术
10	アガシオン	182	5	10	6	8	ジオ	雷电忠义斩	运のチャクラ	发光/现场检证	ハピルマトーク
14	マカミ	259	6	12	10	5	マハ・ジオ	电击弹、リカーム	迷子无效	发光/现场检证	インテリ口说き术
18	ライジュウ	301	14	7	10	6	ジオ・ラティ	マカジャマ、雷电忠义斩	电击半减	发光/现场检证	バイオレンスPR
22	ツチグモ	357	17	7	12	5	瘴毒击	マハ・ジオ、雷电忠义斩	电击高扬	发光/现场检证	バイオレンスPR
26	ナンディ	379	13	16	10	6	ジオ	ジオ・ラティ、雷电剑	二分の活泉	发光/现场检证	洗脑スピーチ
31	オボログルマ	464	20	11	15	4	ジオ・ラティ	突进、大雷电忠义坏	逃走加速	发光/现场检证	ペテンの诱导
36	ヌエ	474	22	14	11	8	マハ・ジオ	连击、ショックウェーブ	电击半减	发光/现场检证	パニックボイス
41	パールヴァティ	528	9	24	13	14	メ・ディア	ジオダイン、雷电の壁	回复高扬	发光/现场检证	セクシーボイス
45	ミシャグジさま	580	18	19	16	11	たたり生唾	サマリカーム、たたり艳电	经验丰穰	发光/现场检证	フェロモンボイス
49	オオミツヌ	686	19	12	26	11	ジオダイン	ラク・カジャ、雷电の壁	二分の活泉	发光/现场检证	パニックボイス
53	キュベレ	670	15	24	21	12	ショックウェーブ	マリンカリン、マハ・ジオダイン	魔脉高扬	发光/现场检证	セクシーボイス
56	トール	679	29	14	20	12	大放电	タル・カジャオン、雷电真剑	电击高扬	发光/现场检证	洗脑スピーチ
60	バロン	675	22	26	17	14	マハ・ジオダイン	ショックウェーブ、雷电の结界	魔のチャクラ	发光/现场检证	ペテンの诱导
65	コウリュウ	674	26	29	14	15	大放电	デ・カジャ、メギド	运のチャクラ	发光/现场检证	インテリ口说き术
68	アスタロト	766	34	17	24	12	鹰圆弹	大放电、极雷电忠义突	经验丰穰	发光/现场检证	ペテンの诱导
74	ヴィシュヌ	779	25	30	23	15	マハ・ジオダイン	雷电真剑、雷电の结界	三分の活泉	发光/现场检证	フェロモンボイス

祸津属

LV	恶魔名	HP	力	魔	耐	运	初期技能	习得技能	回想技能	搜查技能	交涉技能
8	ゾンビー	144	11	6	4	6	瘴毒击	ディア	ヒロ右卫门	–	パニックボイス
13	レディゾンビー	208	5	15	5	7	マリンカリン	ドルミナー、ブリンパ	ゼニガットメン	–	パニックボイス
17	ヨミクグツ・甲	299	15	5	11	5	回し蹴り	白兵格战、メタル弹	シニソウ・オーラ	–	バイオレンスPR
24	ヨミクグツ・乙	393	17	6	14	6	回し蹴り	机铳速射、扩散弹	高岭の魂	–	バイオレンスPR
29	ゾンビージュンサ	439	18	8	14	8	メタル弹	连击、マグナム弹	即死半减	–	パニックボイス
31	うごく外国人形	448	6	22	13	9	回转波动	ディアオーラ、大外法忠义坏	一か八か	–	ペテンの诱导
33	ヒルコ	473	7	22	14	9	ディアラハン	パトラ、サマリカーム	迷子无效	–	カリスマ
36	ゾンビーケンペイ	506	21	10	15	9	铳击	雄叫び、扩散弹	运のチャクラ	–	パニックボイス
44	うごく死神人形	549	8	25	13	17	マハ・ムドオン	死亡告知、浸食	死なばもろとも	–	ペテンの诱导
55	ヨミクグツ・丙	722	26	9	26	13	回し蹴り	机铳乱射、マグナム弹	三分の活泉	–	バイオレンスPR
61	赤マント	672	20	30	16	14	ブリンパ	错乱の奇声、克乙乘明	ゼニガットメン	–	フェロモンボイス

蛮力属

LV	恶魔名	HP	力	魔	耐	运	初期技能	习得技能	回想技能	搜查技能	交涉技能
1	スライム	83	5	4	7	4	突进	ディア	食いしばり	力じまん	パニックボイス
6	オバリヨン	152	10	3	8	4	雄叫び	大暴れ	力のチャクラ	力じまん	洗脑スピーチ
11	トゥルダク	226	12	3	10	5	连击	瘴毒击	一分の活泉	力じまん	バイオレンスPR
14	ナタク	259	14	4	10	5	大暴れ	雄叫び、メタル弹	耐のチャクラ	力じまん	パニックボイス
17	オニ	307	14	4	12	6	大暴れ	连击、脑天割り	一か八か	力じまん/インネンオーラ	バイオレンスPR
19	ラミア	327	13	8	12	5	マリンカリン	タル・カジャ、マカ・カジャ	付着高扬	力じまん	セクシーボイス
22	ゴズキ	381	15	5	15	6	突进	雄叫び、メタル弹	气まぐれ会心	力じまん	ハピルマトーク
25	メズキ	402	15	8	11	7	扩散弹	メ・ディア、リカーム	高岭の魂	力じまん	ハピルマトーク
29	ヨシツネ	415	18	13	11	6	大暴れ	タル・カジャ、十文字斩り	报复の狼烟	力じまん/インネンオーラ	フェロモンボイス
32	チェルノボグ	465	18	14	14	5	瘴毒击	ブフ・ラティ、蛮力の壁	食いしばり	力じまん	パニックボイス
35	ヨモツイクサ	458	22	10	10	12	鹰圆弹	雄叫び、マカ・カジャ	二分の活泉	力じまん	ハピルマトーク
39	クー・フーリン	513	22	13	13	10	十文字斩り	鹰圆弹、マグナム弹	物理半减	力じまん	カリスマ
42	トリグラフ	535	22	15	13	11	突进	鹰圆弹、扩散弹	力のチャクラ	力じまん	ペテンの诱导
45	ラクシャーサ	572	25	11	15	13	大暴れ	タル・カジャ、脑天割り	月夜狂	力じまん/インネンオーラ	フェロモンボイス
49	アタバク	662	26	9	23	10	猛突进	十文字斩り、蛮力の壁	アグニ开眼	力じまん	洗脑スピーチ
52	ショウテン	689	27	9	24	11	ブリンパ	猛突进、テトラカーン	咒杀半减	力じまん	パニックボイス
56	ジークフリード	695	26	13	22	14	雄浑击	タル・カジャ、震天大雷	物理半减	力じまん/高岭の花	フェロモンボイス
60	フェンリル	651	28	27	14	10	大暴れ	アギダイン、マグナム弹	力のチャクラ	力じまん	カリスマ
63	スサノオ	737	33	15	23	11	鹰圆弹	蛮力の结界、ジオダイン	气まぐれ会心	力じまん/インネンオーラ	バイオレンスPR
67	マハカーラ	746	32	19	22	13	猛突进	タル・カジャオン、テトラカーン	三分の活泉	力じまん	バイオレンスPR
75	シヴァ	766	29	29	21	15	雄浑击	震天大雷、マカ・カジャオン	报复の狼烟	力じまん	フェロモンボイス
78	マサカド	838	36	18	29	14	地狱の业火	タル・カジャオン、极外法忠义坏	帝都の逆鳞	力じまん	洗脑スピーチ

技艺属

LV	恶魔名	HP	力	魔	耐	运	初期技能	习得技能	回想技能	搜查技能	交涉技能
2	ピクシー	64	4	8	3	6	ディア	パトラ	ヒロ右卫门	拟态/匠の技	セクシーボイス
10	タム・リン	199	14	4	7	4	鹰圆弹	电击弹	食いしばり	拟态/匠の技	フェロモンボイス
15	セルケト	262	12	4	9	9	瘴毒击	ドルミナー、リカーム	运のチャクラ	拟态/匠の技	マダムのおしかり
17	ブロブ	307	12	4	12	8	ムド	プリンパ、マカジャマ	即死半减	拟态/匠の技	パニックボイス
20	リャナンシー	297	9	15	7	8	メ・ディア	パトラ、精神の壁	见觉えの成长	拟态/匠の技	マダムのおしかり
24	イッポンダタラ	385	13	10	13	7	连击	マハ・ラギ、タル・カジャ	一分の活泉	拟态/匠の技	洗脑スピーチ
26	レギオン	411	16	6	14	9	プリンパ	マカジャマ、咒杀弹	即死无效	拟态/匠の技	パニックボイス
28	ネコマタ	382	15	12	8	12	マリンカリン	ラク・カジャ、冲击弹	シニソウ・オーラ	拟态/匠の技	セクシーボイス
31	トート	384	8	22	5	15	パトラ	ディアラマ、マカ・カジャ	ファイの时报	拟态/匠の技	インテリ口说き术
35	オベロン	474	16	14	12	12	连击	永眠の诱い、デ・カジャ	魔のチャクラ	拟态/匠の技	フェロモンボイス
39	ティターニア	521	11	24	14	9	ブフダイン	ドルミナー、メ・ディアラマ	魔脉高扬	拟态/匠の技	セクシーボイス
43	ナガスネヒコ	558	22	16	15	9	大暴れ	冰结斩、ディアオーラ	精神半减	拟态/匠の技	バイオレンスPR
47	アビヒコ	585	16	24	15	11	咒杀弹	タル・カジャ、外法の壁	死なばもろとも	拟态/匠の技	バイオレンスPR
48	ハイピクシー	576	13	26	13	15	ディアラマ	サマリカーム、デ・カジャ	回复高扬	拟态/匠の技	マダムのおしかり
51	アマツミカボシ	603	23	21	14	12	テンペスト	パトラ、メ・ディアラマ	高岭の魂	拟态/匠の技	カリスマ
55	スカアハ	618	21	27	13	13	ディアラハン	大暴れ、ラク・カジャオン	气まぐれ医术	拟态/匠の技	マダムのおしかり
59	クダン	687	6	22	19	31	マハ・ムドオン	精神の壁、至福のひととき	即死无效	拟态/匠の技	インテリ口说き术
62	トウテツ	741	17	26	24	14	メギド	サマリカーム、デ・カジャ	魔脉高扬	拟态/匠の技	インテリ口说き术
65	フツヌシ	722	29	19	20	16	十文字斩り	ラク・カジャオン、雄浑击	气まぐれ会心	拟态/匠の技	洗脑スピーチ
71	ベルフェゴール	777	22	27	24	17	真空刃	绝对零度、猛突进	即死无效	拟态/匠の技	パニックボイス

疾风属

LV	恶魔名	HP	力	魔	耐	运	初期技能	习得技能	回想技能	搜查技能	交涉技能
4	ポルターガイスト	128	5	9	4	5	ザン	疾风剑	逃走加速	神风/侦察	ハピルマトーク
8	エンジェル	171	4	10	6	7	マハ・ザン	ディア、疾风忠义突	冲击半减	神风/侦察	マダムのおしかり
13	モー・ショボー	208	6	13	5	8	ザン	ディア、冲击弹	冲击高扬	神风/侦察	セクシーボイス
18	アークエンジェル	309	16	5	11	5	マハ・ザン	疾风剑、ザン・ラティ	一分の活泉	神风/侦察	洗脑スピーチ
23	アンズー	335	16	12	8	6	マハ・ザン	マカ・カジャ、真空刃	经验丰穰	神风/侦察	ペテンの诱导
27	パワー	429	18	6	15	7	ザン	冲击弹、疾风の壁	咒杀半减	神风/侦察	洗脑スピーチ
30	ホウオウ	407	12	15	9	13	ザン・ラティ	疾风忠义突、リカーム	迷子无效	神风/侦察	インテリ口说き术
34	ドミニオン	457	11	19	11	12	マハ・ザン	ディアオーラ、疾风の壁	耐のチャクラ	神风/侦察	洗脑スピーチ
38	ペクヨン	513	22	12	14	9	雄叫び	大疾风忠义突、ザンダイン	冲击半减	神风/侦察	フェロモンボイス
42	イチモクレン	567	18	18	17	8	真空刃	大暴れ、疾风真剑	二分の活泉	神风/侦察	ペテンの诱导
46	クラマテング	587	17	22	16	10	ザンダイン	パトラ、マハ・ザンダイン	见觉えの成长	神风/侦察	バイオレンスPR
50	ヒトコトヌシ	620	18	22	17	12	真空刃	マハ・ムド、大疾风忠义突	冲击高扬	神风/侦察	インテリ口说き术
55	デカラビア	658	19	24	18	13	ザンダイン	マカ・カジャ、テンペスト	ファイの时报	神风/侦察	ハピルマトーク
60	サンダルフォン	699	21	25	20	13	マハ・ザンダイン	サマリカーム、疾风の结界	医术の心得	神风/侦察	インテリ口说き术
64	オファニム	718	23	25	20	15	真空刃	疾风真剑、メギドファイア	冲击半减	神风/侦察	ハピルマトーク
69	カマエル	786	30	15	26	17	メ・ディアラマ	ラク・カジャオン、疾风の结界	报复の狼烟	神风/侦察	カリスマ
73	メタトロン	784	23	29	24	16	テンペスト	极疾风忠义突、メギドラオン	冲击高扬	神风/侦察	インテリ口说き术

御魂属

LV	恶魔名	HP	力	魔	耐	运	初期技能	习得技能	回想技能	搜查技能	交涉技能
22	アラミタマ	325	17	8	8	8	连击	タルカジャ	迷子无效	—	パニックボイス
25	ニギミタマ	426	9	9	17	9	マリンカリン	ラク・カジャ	付着高扬	—	パニックボイス
30	クシミタマ	415	10	19	10	10	メ・ディア	マカ・カジャ	吸魔	—	パニックボイス
32	サキミタマ	433	10	10	10	21	リカーム	ディアラマ	回复高扬	—	パニックボイス

魔人属

LV	恶魔名	HP	力	魔	耐	运	初期技能	习得技能	回想技能	搜查技能	交涉技能
33	ビンボウガミ	441	16	16	10	10	プリンパ	ブフダイン、猛突进	ゼニガットメン	—	バイオレンスPR
42	アリス	495	10	26	8	17	マハ・ムドオン	マリンカリン、ペトラ	ファイの时报	—	インテリ口说き术
49	ホワイトライダー	606	24	18	16	10	雄浑击	マハ・ラギダイン、红莲真剑	火炎高扬	—	バイオレンスPR
51	レッドライダー	627	14	28	17	11	マハ・ムド	コキュートス、マハ・ブフダイン	冰结高扬	—	バイオレンスPR
55	ヤクビョウガミ	666	15	26	19	14	雄浑击	メ・ディアラマ、永眠の诱い	死なばもろとも	—	バイオレンスPR
60	ブラックライダー	740	21	21	25	12	猛突进	ディアラハン、マハ・ジオダイン	电击高扬	—	バイオレンスPR
69	ペイルライダー	740	21	27	21	19	マハ・ザンダイン	タル・カジャオン、极疾风忠义突	冲击高扬	—	バイオレンスPR

精灵属

LV	恶魔名	HP	力	魔	耐	运	初期技能	习得技能	回想技能	搜查技能	交涉技能
14	アーシーズ	275	11	5	12	5	ジオ・ラティ	雷电剑	电击半减	—	洗脑スピーチ
17	エアロス	251	6	14	5	11	ザン・ラティ	疾风剑	冲击半减	—	インテリ口说き术
19	アクアンズ	295	7	15	8	8	ブフ・ラティ	银冰剑	冰结半减	—	フェロモンボイス
21	フレイミーズ	315	13	13	8	6	アギ・ラティ	红莲剑	火炎半减	—	バイオレンスPR
29	シルフ	399	9	17	9	13	ザン・ラティ	アギ・ラティ	咒杀半减	—	セクシーボイス
31	ウンディーネ	440	10	19	12	9	ブフ・ラティ	ジオ・ラティ	即死半减	—	マダムのおしかり

交涉技能效果对照

想要在战斗中说服恶魔成为伙伴，我们通常要先学会去搭讪。但是每种恶魔的喜好不同，要想哄它们开心还真是件很头疼的事情。不过让恶魔自己去交涉就直接多了，利用好仲魔的交涉能力是收服恶魔的最简单实用的方法，这里列出各种交涉技能的效果以供大家结合上表进行对照。

名称	效果
洗脑スピーチ	对男性恶魔稍微有效
マダムのおしかり	对女性恶魔稍微有效
フェロモンボイス	对女性恶魔效果强，对男性恶魔效果弱
セクシーボイス	对女性恶魔效果强，对男性恶魔效果弱
パニックボイス	效果随机
バイオレンスPR	对谨慎者效果强，对感性者效果弱
ペテンの诱导	对单纯者效果强，对坚定者效果弱
ハピルマトーク	对得意忘形者效果强，对死板者效果弱
インテリ口说き术	对有文化者效果强
カリスマ	对除魔人以外的所有恶魔效果强

关于回想技能

回想技能（思い出スキル）有的可以提高仲魔的各种能力的上限值，有的可以增加仲魔的属性攻击效果。它们除了可以继承还能进行合体以得到更强大的技能。不过我们只能在合成次数为 11 的整数倍时才能合成回想技能，合成前同样也需要提供宝石。



栏目主持 | 火云

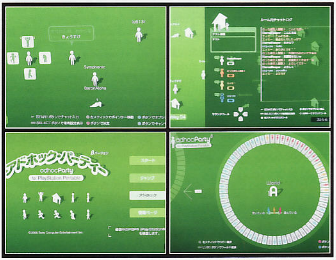
掌中天地

包罗掌中万象 遨游自制天地



自制固件和烧录卡纷纷在PSP-3000和NDSi面前落马，不能使用盗版也直接导致这两台新主机在国内的热度大减，价格也自然跌到了谷底。其实这对于我们玩家来说也许是一个机会，如果手头有闲钱的话不妨买一台攒起来，等破解之后主机的价格必然会扶摇直上，到时就不会被JS白白骗去了自己的辛苦钱。有PS3的玩家近日可以享受到一项新的服务，那就是名为“adhocParty PlayStation Portable”的对战平台，这次的掌机专页我们就为各位介绍一下官方给我们带来的福利。

官方PSP对战平台测试



经过短暂的延期之后基于PS3的PSP对战平台终于来到了我们的面前，在使用这个平台之前我们首先要登录日服PSN然后下载一个7M左右的“adhocParty”程序，将它安装在PS3主机之后就可以进入对战平台开始对战了。但是需要注意的是在运行该程序时需要使用有线网络，否则将无法启动对战平台。目前支持该对战平台的游戏有两款，它们分别是《怪物猎人 携带版 2nd G》和《怪物猎人 携带版 2nd G廉价版》，好吧，其实这是一款游戏……官方声称不久后就会开放支持《梦幻之星 携带版》，不过想必绝大多数PSP玩家登录对战平台都是来联《MHP2G》的吧。

官方的对战平台同国内流行的KAI和战卡很相似，不过使用起来更加简便，而且功能也更丰富一些。玩家不需要对PSP和PS3做任何设置，在标题画面中选择第一项“スタート”即可进入大厅，对战平台的大厅画面是一个类似于轮盘的大圆圈（按L或R键可以切换World），每个房间都由一个小人的图标表示，图标的颜色代表着该房间内的人员状况：蓝色为人员较少，红色则是满员。根据几次的联机经验，晚上联机对战的人非常多，平均可以保持在千人以上同时在线，网速不好的玩家可以选择在白天联机。

每个房间之内还有3个小房间，小房间最多可以同时容纳30个玩家，进入即可看到房间内的画面了，房间内的玩家都会以一个简洁的小人形象表现出来，按十字键可以给自己的小人改变姿势，长时间不动之后小人还会躺在地面，非常有趣。使用左摇杆能够控制光标移动，决定后小人便会移动到光标的位置。房间中的小房子就是玩家开启的房间，每个小房子内最多可以进入4名玩家（允许一台PS3主机连接多台PSP主机），上锁的图标代表该房主设置了密码。玩家也可以自己在空地上创建房间等其他的玩家来加入，创建房间时还可以设置房间名以及简要说明，如果是和同伴约好了还可以设置密码防止其他人进入。

使用PSP进入集会所后玩家图标上的PSP就会亮起，此时按十字键可以发出不同效果的音效，按START则能够输入文字，如果你有蓝牙耳机则可以直接使用耳机进行语音交流，别忘了和别人打招呼哦。测试时刚一进入房间就看到其他的玩家热情地和我们打招呼，由于此时我们的PS3系统语言是简体中文，无法输入日文，所以无奈之下只能打出“Hello”。其他日本玩家立刻就打出了“不要用英文”，“原来是外国玩家呀”，看来日本人的英文真的不怎么样……本次讨伐的目标是桃毛兽王亚种，当我们把桃毛兽麻痹了之后立刻就有人打出了“gj”（good job），真不知道他是怎么在激烈的战况中腾出功夫打字的……由于我们的装备精良桃毛兽很快便败下阵来了，就在任务完成的一瞬间电视屏幕上便出现了“お疲れさまでした”的字样，看来日本人真的是很懂礼貌的。由于当时是下午，编辑部内的网速比较好，所以在联机时非常流程没有任何延迟。不过，当天晚上火云再联机的时候就出现了频繁掉线的情况，希望以后能够解决这个问题。



快把可爱的陆行鸟带回家吧！

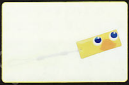
随着《陆行鸟》新作的推出，日本的周边厂商HORI便开始了圈钱计划，NDSL专用的周边套装肯定会谋杀不少喜装扮自己NDSL玩家的金钱。该套装包含一个主机保护套、一支主题触控笔和一块擦拭手绳。下面就让我们一起来看看这套装的几件物品的真面目吧，用它们来讨好女孩子一定会100%成功。



▲陆行鸟的主题自然是以可爱的黄色为主，点缀在右下角陆行鸟的图案更增加了这个保护套的可爱度。



▲看清楚了，黄色触控笔中间还有陆行鸟的小脚印哦，不仅如此，触控笔还可以自由调节长度，即使手很大的玩家也可以将触控笔握在手中哦。



▲正面是陆行鸟标志性的头像，反面则可以用来擦拭主机外壳以及屏幕上的灰尘和指印。把这么可爱的挂绳挂在手机上也不错喔。

本期主持人：炎骑士



当九兵卫得知一向热衷高达题材游戏的我居然碰都没碰一下《机动战士高达00 高达驾驶员》的时候，他的脸上显现出了鄙视我的表情。其实这并不是因为我对这款游戏关注度不够，实在是因为最近的游戏太多了！《使命召唤 战火世界》、《雷曼 疯兔危机 电视聚会》、《小小大星球》……，根本就没有让我打开PSP体验这款高达游戏的机会！当然，这并不意味着我们将会忽视这一类二线游戏。借着“进行时”这块小小的地盘，我们会将近期值得一玩的诸多好游戏挨个儿推荐给大家，千万不要错过哦！

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn
攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

美国职业摔角联盟2009 隐藏要素的解锁

汗水、肌肉、擂台，这才是激情的人生！

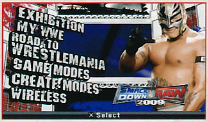
原名	WWE SmackDown! vs. Raw 2009
机种	PSP
类型	体育



阳光成员 dikowj

本作是人气摔角游戏“《美国职业摔角联盟》系列”最新作，THQ全平台的战略让拥有任何主机的玩家都能体验到这项运动的爽快。游戏继承了系列注重摔角的对抗性和爽快感的一贯传统，另外本作在画面，游戏模式，游戏人物和联机模式等方面做出了调整和改进。好了，话不多说，让我们一起来看一看PSP版的WWE2009的素质。

操作简介



作为一款体育类型的游戏，本作的操作方式与一般格斗游戏大相径庭，初玩该系列的玩家不会出招可是要吃大亏的。首先就让我们简单的看一下这款游戏的操作：

基本动作，十字键控制方向；摇杆：四种挑衅，挑衅可以增加气力槽；□：普通攻击，R+□：强击；方向+□：四种普通攻击；○：普通攻击；方向+○：四种普通攻击；×：捡起道具；△：特殊招式或终结技；L+方向：跑动；R+×+方向：推动对方。如果不记得按键，也可随时START呼出菜单在Tutorial里学习学习。

另外在进入一些特定状态如自己倒地或可追加攻击时，气力槽下方会出现提示按键，根据各种按键的不同会产生各种不同的效果来。

战斗小技巧

战斗中尽量多使用出招快的普通招式，这样可使对手连续处于硬直中，要注意的是不要连续用同一招，因为这样很容易被对手拆招而陷入不利地位，要常换招，这样很快就能蓄满气力槽，看准机会直接释放终结技。而且注意要抓住对手的一个部位猛打，这样可以快速削减对手的状态，这样很快就能够压制取胜了。多利用场地，打出一场精彩绝伦的摔角比赛来吧。



游戏中的隐藏要素大多是在游戏中以一个锁表示出来的，相当直观，达到一定条件即可解锁。下面介绍部分隐藏要素的解锁方法。

在Road To WrestleMania模式中：

Triple H路线	
CAS Moveset #3解锁	赢得第一场比赛
DX解锁	在Triple H当特殊裁判时，帮助HBK赢得比赛，并完成剩下的剧情
DX入场动画解锁	对Randy Orton使出3次Pedigree（抓技的大招）
Jillian解锁	二月第3个礼拜的双打比赛获胜
Ric Flair解锁	在Triple H当特殊裁判时，帮助Randy Orton赢得比赛，并完成剩下的剧情

CM Punk路线	
CM Punk Attire B解锁	把Jeff Hardy或者Elijah Burke放到桌子上．
Layla解锁	No Way Out中2分半打败Big Daddy V
Locker Room场景解锁	在三重威胁比赛中压制John Morrison
Tazz：解锁	完成所有剧情

UnderTaker路线	
Hornswoggle解锁	第三周打败Finly要短于打败Santino的时间
丧尸Santino解锁	帮Rey压制Santino

John Cena路线	
Gauntlet Match（比赛模式）解锁	2分半内压制Mr Kennedy
Snitsky解锁	第11周干扰比赛时，把MVP打出血
Tony解锁	在双打比赛时，给Umaga和Regal一人一个终结技
Tribute To The Troops Arena（场地）解锁	第2周，用锁技使MVP投降

Chris Jericho路线	
Masked Man解锁	完成所有剧情
WCW腰带和场地解锁	第3周比赛中压制Finlay．

Mysterio& Batista路线	
Vince McMahon解锁	完成所有剧情

另外，一些人物和场地可以通过密码直接解锁，想偷懒的朋友可以直接输码，省去战斗的麻烦。通过在“OPTIONS”（在MY WWE里面）里的“Cheat Codes”中输入密码就可以解锁以下人物和场地。下面放出人物解锁的密码，注意大小写。

①BoogeymanEatsWorms!! 解开Boogeyman
②Ryder&HawkinsTagTeam 同时解开Curt和Zack
③HornswoggleAsManager 解开Hornswoggle为经理人，但不能使用
④AltJerichoModelSvR09 解开长发版Jericho
⑤PlayAsJillianHallSvR 解开Jillian
⑥UnlockECWDivaLayla09解开Layla
⑦VinceMcMahonNoChance 解开Mr.McMahon
⑧FlairWoooooooooooooo 解开Ric Flair
⑨UnlockSnitskySvR2009 解开Snitsky
⑩UnlockECWTazzSvR2009 解开Tazz
⑪SatNightMainEventSvR 解开Saturday Night's Main Event场地．

以上只是这款游戏的简单介绍和部分研究，本作的画面和音乐也都是非常不错的，有兴趣的朋友不妨来试一试，领略一下这“另类”的真人格斗的魅力。最后不得不多加一句，想要玩好这款游戏，英语水平还是要够硬的呀。

你的勇者 隐藏要素大揭秘

原名 キミの勇者
机种 NDS 类型 角色扮演



阳光成员 R

继上期的进行时为大家讲解了本作的基本系统后，这次为大家带来了关于“觉醒星技”的最新研究成果，想观看华丽动画演出的玩家可要留意了。另外由于本作的隐藏迷宫拥有随机改变的特性，所以只为大家介绍进入的方法，还在抱怨主线迷宫过于简单的你准备好迎接新的挑战了吗？

挑战你的极限

通关之后读取通关记录然后会到世界地图画面，在魔界之门那片地图上会出现隐藏关卡“冻てついた洞窟”，进入该关卡后剑帝就会加入队伍，不过一但退出迷宫剑帝又会退出队伍。前三次进入该迷宫会分别出现三个传送阵对应三个迷宫，这三个迷宫里能找到觉醒星技书和一些不错的道具，建议把宝箱搜刮干净，第四次进入该关卡会出现第四个传送阵，对应的“混沌への回廊”，这是个自动生成的迷宫，一共有100层，每10层一个BOSS，打倒之后可以传回迷宫入口处进行休整，当然这个迷宫的敌人非常的变态，就算全角色99级想要打通100层都是非常困难的，打倒最后的超级史莱姆后获得物品“キミの记忆”。



觉醒星技研究

游戏后期的宝箱里可以获得觉醒星技书，不过有些是不完整的，而且宝箱的搜集比较麻烦，在这里列举出所有觉醒星技的其中一种发动顺序，至于剩下一种就留给大家自己慢慢琢磨吧！

猛毒の觉醒星技	ポイズン＋ポイズン
睡魔の觉醒星技	ナイトメア＋ナイトメア
封印の觉醒星技	シール＋シール
暗雾の觉醒星技	ダークミスト＋ダークミスト
麻痹の觉醒星技	パラライズ＋パラライズ
炎の觉醒星技	フレアブラスト＋普通攻击或者星技术＋フレアブラスト
冰の觉醒星技	フリーズブラスト＋普通攻击或者星技术＋フリーズブラスト
雷の觉醒星技	ヴォルトブラスト＋普通攻击或者星技术＋ヴォルトブラスト
风の觉醒星技	イアロブラスト＋普通攻击或者星技术＋イアロブラスト
相反の觉醒星技	4连技＋普通攻击或者星技术＋フリーズブラスト＋フレアブラスト
陨石の觉醒星技	フレアブラスト＋フリーズブラスト＋ヴォルトブラスト＋イアロブラスト
魔方阵の觉醒星技	连阵・デルタ＋连阵・クワド＋连阵・ヘキサ＋连阵・ヘキサ

星の觉醒星技	连阵・ヘキサ＋普通攻击或者星技术＋マジックミサイル＋炎龙裂斩
凤凰の觉醒星技	フレアブラスト＋普通攻击或者星技术＋红莲燕＋マジックミサイル
炼银の觉醒星技	ヴォルトブラスト＋普通攻击或者星技术＋ファングハイ＋电光石火
剑帝の觉醒星技	连阵・ヘキサ＋普通攻击或者星技术＋闪光の一击＋鸣神
龙の觉醒星技	フレアブラスト＋普通攻击或者星技术＋炎龙裂斩＋疾风裂斩
兽拳の觉醒星技	エアロブラスト＋普通攻击或者星技术＋4连击＋トムクラッシュ
海の觉醒星技	フリースブラスト＋普通攻击或者星技术＋トルネードアロー＋オーシャン轮舞
雪の觉醒星技	フリースブラスト＋普通攻击或者星技术＋オーシャン轮舞＋フラッシュアイス
光矢の觉醒星技	エアロブラスト＋普通攻击或者星技术＋フラッシュアイス＋トルネードアロー
重雷の觉醒星技	ヴォルトブラスト＋普通攻击或者星技术＋电光石火＋ファングハイ

机动战士ガンダム 00 GUNDAM MEISTER

以武力来塑造和平，究竟是讽刺还是必然？



阳光成员 依然盆盂

原名 机动战士ガンダム 00 GUNDAM MEISTER
机种 PS2 类型 动作

就像所有人预料的那样，这部热播剧终于进行了游戏化，不过在开播一年多以后才推出着实让FANS们苦等了一回。在游戏中，制作人分别从四个主人公的视角出发重现了第一季动画中的世界变革，在全部忠实原作故事的基础上还加入了许多原创内容，更重要的是游戏还会收录第二季里的00高达，再加上热血的原声再现和重新制作的事件动画定会让FANS热泪盈眶。但是这类作品拙劣的游戏性始终不能让其甩掉“FANS向”的标签，不过话说回来，只要厂商盆满了FANS笑了，也就够了。

机体驾驶			
×	加大太阳炉出力（和移动配合使用）	R1	锁定
○	发动00-MODE	R2	解除锁定
△	防御	L3/方向键	机体移动
□	攻击	R3	控制镜头
L1	上升	SELECT	变换视角
L2	下降	START	进入菜单

仪表盘解读

●**雷达**：雷达位于画面左上方，显示敌我位置。

●**0-GAUGE**：位于画面正上方（祥见后文）。

●**天人标志**：位于画面右上方，当整个被红色覆盖的标志显露时对敌压制完成。

●**高度计**：位于画面右方，显示自机高度。

●**耐久槽**：位于画面左下，旁边为所操作机体名称。

●**AMG槽**：位于画面右下方，影响太阳炉出力和防御，旁边为任务所耗时间。



MEISTER进阶

●**攻击**：游戏中分为远距离和近身攻击，当锁定敌人后瞄准标志为绿色方形时表示敌方处在远距离，而当标志变为橘红圆形时表示为敌人近身。

在远距离和近身时所做的攻击方式不同，并且在近身时连按□为特殊攻击。

●**0-GAUGE**：画面上方有一个0-GAUGE槽，攻击敌人后该槽会慢慢变满，并且近身攻击获得的0-GAUGE值多于远距离攻击。当0-GAUGE槽满后按○会发动00-MODE出现一个八方向标志，此时不断用方向键或L3输入屏幕上出现方向标志的任意一个就能形成连击，需要注意的是当输入的方向在屏幕上是绿色时不会形成连击但连击数不会消失，直到输入的方向在屏幕上显示为橘红时连击数继续计数。另外，连击数每增加十个00-MODE等级加1，并且连击数无上限00-MODE等级最高为5。

●**招式画面**：当00-MODE发动之后且等级达到1级以上停止输入或是输入方向错误就会进入招式动画，招式动画共分为四类，并且招式动画失败后只影响连击数和综合评价不会对机体造成伤害。

★**一击必杀**：在规定时间内按下提示的键，并且按下的位置离红色中心越近评价越高。

★**定点按键**：在恰当的时间按下提示键，并且按下位置离提示键越近评价越高，只有一次机会。



★**连打**：在规定时间内连打提示键，槽内显示离MAX一端越近评价越高。

★**复数按键**：规定时间内按提示按下复数个按键，完成所用时间越少评价越高。

●**援护**：选择任意一位角色游戏时都可以在任务之前（特定任务无效）选择其他三位角色作援护，并且援护只能在连击等级为5时发动。不同的援护角色在每次任务之后都会根据评价得到一定经验值用于升级，当等级越高时援护角色对操作角色附加的攻击力、防御力、AMG和友情值越高，援护等级最高为5且无法在控制另一个操作角色时继承。

●**Trans-Am/Trial System**：对于原作动画中提升三倍机动性能的Trans-Am和使敌方机体操作瘫痪的Trial System在游戏中并不能随时使用，只有在特定任务事件中才能开启。

淑女风范 做一个幸福的时尚店主

原名 Wagamama Fashion Girls Mode
机种 NDS 类型 模拟经营



本作是一款以成为一流的时尚服装店店主为目标的模拟经营游戏，共计10000种以上的单品与丰富多彩的搭配非常厚道，在同类作品中自由度也算是相当高，玩家可以体验从一个小店员做到一流店主的全过程，而且还可以体验进货、贩卖、参加时尚周、上杂志、亲手指引时尚风潮等有趣的点滴。不过游戏不仅需要在经营方面有所把握，还对玩家的时尚触觉与日文能力有一定的要求，想要上手还是有一些难度的，下面就我们来看看游戏中一些主要的注意事项，相信掌握了这些之后距离一流店主也就不远了。

初期发展指南

游戏刚开始的时候玩家是一名小店员，主要工作是接待客人并给客人推荐适合的服装，当接待客人使店内的资金到达100万后发生事件，玩家就可以在家里给自己换装。当玩家的营业额超过店内的另一名女员工的时候就会发生开店事件，这时就可以真正拥有一间属于自己的服装店了！

开店时可以选择店内的装潢和音乐，要注意的是店内的装潢对店里出售的服装品牌是有影响的，店里的存货品牌会和店内的装潢保持一致。刚开始，对各大品牌的风格还不熟悉、不能一眼看出客人穿着衣服是什么品牌的时候，最好只选择几家风格比较明显的品牌针对性发展，不要一口气买一大堆各种品牌的衣服放在店里，风格比较明显的品牌推荐“Raven Candle”、“Marble Lily”、“Jack · tar”、“AZ · USA”等，同时，比较大众的“Soprano”也可以存一些以备不时之需。

一开始能进货的种类很少，资金也比较少，玩家卖掉一部分衣服后可以去“美也のやしき”增加进货种类，“美也のやしき”有各种奖励，像是音乐、店铺主题等等，要通过接客数量、卖掉衣服的数量或是卖掉特定品牌种类数量开启，左上方有OK字样即为已经达到开启条件，开启后即可获得。



▲成为店主之后还可以去美容院给自己更换发型、眉型。

当商店发展到一定时候就可以参加时尚周，获得第一名不光可以得到奖励道具，还可以登上杂志并向所有人介绍自己的店，此外，当店内菜单中的DM チラシ开启，就可以自己制作推荐商品名单发送出去，会有顾客根据DM チラシ上门购买推荐商品。

为客人选择服装的察言观色法

和现实生活相同，游戏中的客人也有自己喜欢的风格，并会很明显地在穿着和化妆上表现出来，接待客人时最重要的一步就是观察客人穿着的服装和化妆风格，下面就来说明一下如何判断推荐给客人什么服装的方法。

1.发现客人穿着的某件单品是自己知道的品牌的情况下：这种状态是最好把握的，接下来只要根据她的要求（譬如说是买齐一整套，或单买某件单品）选择该品牌的服装并注意色彩搭配就基本没有问题了。

2.看不出客人穿的是什么品牌的衣服，但服装的风格很有代表性的情况下：每个品牌都有自己独特的风格，像是喜欢“Raven Candle”的顾客经常以黑紫色具备厚重感的着装为主，喜欢“Jack · tar”的顾客总是化着烟熏妆走庞克路线等等……这些品牌的特点会在下面列出，只要根据她们的爱好选择相对应的品牌服装推荐就可以。

3.无法从服装上看出任何品牌的情况下：这时主要观察的就是顾客身上服装的色彩并尽量选择与顾客身上存在的色彩可以统一的颜色，大多数情况下顾客可以接受身上最多存在三种品牌（前提是色彩和风格不能太混乱冲突），有些顾客只要遇到自己喜欢的颜色就会买下，譬如说当面前站着一个粉红萝莉塔的时候，大家就尽管把粉红色的东西丢给她吧。由于一共可以尝试4次（询问顾客意见3次，正式试穿1次），所以还可以逐个品牌进行排除，只要库存的品牌够多，总能找到适合的一款推荐出去。

贩卖服装的技巧

卖衣服虽然主要就是“赚钱”两个字，不过其中的猫腻可并不少，和现实生活中一样，游戏中玩家也可以运用一些小小的技巧让自己顺利将衣服卖出去，并在尽可能的范围里赚更多的钱，相信玩过这款游戏之后，大多数玩家也可以对实际生活中的店家心态有所了解了。

技巧1.橱窗模特赚钱法。

自己开店之后就可以在橱窗里摆放模特（最多3个），好好利用这些模特可比挨个给顾客推销衣服好赚钱多了。模特身上可以尽可能的堆放尽量多的单品，不过最好是一个品牌内的，至于单品究竟能不能搭配其实并不是太重要，毕竟同一品牌下的服装差距也不会太大。玩家大可以从内衣开始一件件往模特身上套，裙子和裤子可以叠穿，墨镜、帽子、围巾、手套、袜子各种配饰都不要少，而且选择价格尽可能高的。将模特展出之后就会有顾客来购买，什么都不要说立刻答应她，转眼之间就有几十万的收益。

技巧2.善加使用搜索功能

当游戏进行到一定的时候，客人的要求也会变多，像是只要某一品牌的衣服、或者是只要一个大类里一小类的衣服等等，需要点击画面右上的“けんさく”并按照客人的要求进行筛选就可以迅速地找出需要的服装。想要赚更多的钱？尽管寻找符合条件里最贵的那款吧（在不超过客人预算的前提下），因为这个时候客人往往是不会挑剔颜色和款式的。



▲搭配一整套服装时要善加利用搜索功能。

技巧3.店长推荐很重要

开店之后进入菜单，第一行最右边的“おきにいり”就是店长推荐，有些顾客会指名要求购买店长推荐的商品，多指定一些贵的吧！

技巧4.痛宰小肥羊

有一些顾客可以说是店长最喜欢的类型，她们会给出一件单品，要求店长帮她根据该单品搭配出最适合的整套服装，由于有了品牌可以参考，接下来只要利用搜索功能将该品牌的所有单品列出并挨个添加就可以一下卖掉很多了。不过也有一些顾客会对某些搭配不满意，像是正统的OL大多不能接受裙子和裤子混穿，她们会指出自己不满意的地方，这时就要根据她们的要求回炉重造一下。

技巧5.该干脆时就干脆

当可以确定客人一定喜欢自己推荐的商品时，就选择“着てもらっちゃう！”而不是“见てもらう”，让顾客一次就选到满意的服装时，有时她们会额外购买其他商品的哦。

技巧6.强买强卖

如果顾客怎么也不喜欢推荐的单品，而自己也可以确定没有可以让顾客满意的其他单品，那么就直接选择颜色和风格最近似顾客身上穿着的单品并“着てもらっちゃう！”，此后如果顾客犹豫不决便会出现选项，尽管选择第一项游说，会有50%的可能买下，当然，如果风格相差太离谱的话顾客是怎么也不会买的。

各大品牌特色简介

KARAMOMO：中华风，旗袍、改良旗袍是该品牌的主打，服装大多绸面并有花朵图案。

TERSE：英伦学院风，格子是该品牌的主打。

Soprano：比较女性的风格，以优雅女性为主要客户。

Ch：高端品牌，售价很高，偏向事业性女性，在橱窗里摆上一套是个不错的方法。

AZ · USA：美国街头性感风，标志性设计为豹纹、迷彩等，喜欢这个品牌的顾客多为典型的美国街头少女打扮。

Raven Candle：黑萝莉风，以紫色和黑色为主的萝莉品牌，一眼就可以看出来了。

ヒポポタマス：民族风，商品以接近大自然的色彩为主，绿色、褐色、紫色、蓝色等最为常见，渐变色也是该品牌的特点之一。

Marble Lily：甜美萝莉风，粉红和粉蓝是它的标志性色彩，相信对萝莉文化有了解的人应该能很容易看出来。

Cherry Berry：甜美少女风，粉红色比较常见，标志性设计为樱桃图案，大多数情况下可以和Lovits、Marble Lily混穿。

Lovits：甜美少女风，不过比起Cherry Berry要稍微成熟一些，它在色彩的运用上很放得开，各种鲜艳的水果色都可以在这个品牌里见到，不过穿在一起会感觉有些太花了。

カプセルドロップ：女性风格，色彩运用比Soprano繁多一些，偏向成熟风。

Jack－tar：摇滚庞克风，黑色、紫色、绿色和红色是最常使用的颜色，皮带等饰品的出现很常见。

Ranunculus：特殊的品牌，在时尚周获得第一名或是在展览会的特定时间购买才能得到，由于很珍贵所以非常好卖。

GMS：运动风，英文字母是其标志性设计。

nostalgic：淑女风，和Soprano等品牌有近似之处，需要在平时的游戏中多多注意区分的方法。



▲可以自由组合搭配各种品牌且没有任何限制就是这款游戏最吸引人的地方之一。

plain cloth：低端品牌，卖一些基本单品，像是白色打底衫、没有设计感的牛仔裤等等，价格便宜，缺乏风格。

死神 BLEACH 灵魂狂欢节 隐藏组合大公开

原名 ブリーチ ソウルカーニバル
机种 PSP 类型 动作

作为一款根据人气漫画《死神》改编的动作游戏，本作的最大亮点就是可以自由变换人物组合，而其中一些隐藏的特定组合可能需要玩家对《死神》比较深的认识才可能参透其中的奥妙，为了方便玩家这期就献上全特殊组合名单。

阳光成员 Solid

全特殊组合一览

组合名称	组合所需要的人物	效果
黒崎家の居候	一护・ルキア・コン	攻击力上升 2% 防御力上升 2% 灵压上升 2%
空座高校クラスメイト	一护・雨龙・织姬・茶渡	全耐性上升 30
惊きの再会	一护・日番谷・乱菊・恋次・ルキア・一角・弓亲	支援攻击所给予的伤害提高 50%
内なる虚	一护・白一护	伤害值上限变为 999999
旧友	浦原・夜一	灵压上升 4%
浦原商店メンバー	浦原・雨・ジン太・テッサイ	浦原商店的价格打 7 折
禁断の花园	乱菊・织姬・コン	HP 上升 30%
コン 3 变化	コン・メカコン・カラクライザー	持续 5 秒左右的时间回复 HP2%
マイハーレム!	コン・8 位女性	防御上升 20%，自己受到攻击时不容易被弹开
カラクラヒーローズ	观音寺・雨・ジン太・コン	连续技所允许的时间范围大幅度上升
护廷十三队	山じい・现任 8 位队长	灵压上升 20%，对破面的伤害上升 100%
副队长ズ	恋次・现任 8 位副队长	一旦使用卍解后将不会解除这种状态
女性死神协会	卯ノ花・やちる・七绪・ネム・乱菊・碎蜂・勇音・清音	持续 5 秒左右的时间回复 SP5%
男性死神协会	浮竹・射场・伊江村・桧佐木・大前田・吉良・荻堂・阿近	持续 5 秒左右的时间回复 BP5%
一番队	山じい・雀部	HP 上升 10%
二番队	碎蜂・大前田	获得的金钱上升 30%
原三番队	ギン・イヅル	HP 上升 5% SP 上升 5%
四番队	卯ノ花・勇音・花太郎・伊江村・荻堂	持续 5 秒左右的时间回复 HP5%
原五番队	蓝染・雏森	受到攻击时自己容易被弹开，攻击敌人的时候对方也容易被弹开
六番队	白哉・恋次	攻击上升 2% 灵压上升 2%
七番队	狛村・射场	攻击上升 5%
八番队	京乐・七绪	经验值上升 30%
原九番队	东仙・桧佐木	HP 的下一位数是 9 的时候给予对方的伤害提升 50%
十番队	日番谷・乱菊	炎耐性上升 50
十一番队	剑八・やちる・一角・弓亲	攻击上升 15%，自己不容易被弹开
十二番队	マユリ・ネム	道具掉落的几率上升 3%

全特殊组合一览

组合名称	组合所需要的人物	效果
十三番队	浮竹・海燕・ルキア・小椿・清音・车谷	给予的伤害上升 60%
技术开发局	マユリ・ネム・阿近	技术开发局的费用减少三成
灵术院クラスメイト	ルキア・恋次・イヅル・雏森	HP 上升 5% SP 上升 5% 攻击上升 2% 防御上升 2% 灵压上升 2%
朽木家の兄妹	白哉・ルキア	防御上升 2% 灵压上升 2%
志波家の兄弟	岩鹫・空鹤・海燕	支援所需要的时间减少 15%
虎彻姊妹	勇音・清音	灵压上升 4%
师弟	山じい・浮竹・京乐	灵压上升 10%
忠义	山じい・狛村	攻击上升 2% 防御上升 2%
猫＆蜂コンビ	碎蜂・夜一	移动速度大幅度提升
正义の行方	狛村・东仙	HP 上升 20% SP 下降 5%
切磋琢磨	射场・一角	攻击上升 4%
幼驯染	日番谷・雏森	HP 上升 5% SP 上升 5%
美的感觉の赐物	白哉・わかめ大使	防御上升 2%
カモオン! ボニーちゃん	岩鹫・ボニーちゃん	攻击上升 2% 移动速度上升
假面の军势	平子・ひよ里・リサ・拳西・罗武・ローズ・白・钵玄	对全部敌人的伤害提升 100%
初恋の人	平子・织姬	防御上升 4%
どつき漫才コンビ	平子・ひよ里	攻击上升 2% 灵压上升 2%
大逆の徒	蓝染・ギン・东仙	需要消耗 SP 将减少一半
十刃	蓝染・十刃中的 8 个人	对死神的伤害提升 100%
6 番争い	グリムジョー・ルピ	HP 上升 100% SP 下降 100%
十刃落ち	ドルドーニ・チルッチ・ガンテンバイン	HP 下降 90% 防御上升 100%
崩玉の觉醒	蓝染・织姬	掉 BP 的几率上升 10%
そういう所が	ギン・乱菊	HP 下降 5% 防御上升 6%
沈む太阳	ウルキオラ・织姬	SP 上升 10%
左腕の借り	グリムジョー・织姬	HP 上升 10%
溃しあい	ウルキオラ・グリムジョー	攻击上升 4% 灵压上升 4% 防御下降 2%
战士と野兽	ノイトラ・ネリエル	攻击上升 4%
ネル三兄弟	ネル・ドンドチャッカ・ペッシェ	攻击上升 100%，但有 50% 的几率会只给与对方 1 点的伤害
真の姿	ネル・ネリエル	对破面的伤害提升 50%

中文游戏风向标

足球游戏在国内一直有着很高的人气，而最近推出的《PES2009》自然也是如此。就在几天前，这款游戏的 PSP 版简体中文汉化版被放到了网络上，由此我们不得不对民间汉化小组的汉化速度表示惊叹。当然，对于那些外语苦手的玩家来说，这个汉化版的推出无疑成了救星。从今以后，在各项赛事中选择球员再也不用鬼画符般地乱猜了。

卖萌、麻将，将这两个元素结合起来的《萌麻将》自然会得到不少人的青睐。不过，陪着卡通美女们打麻将的时候听不懂她们说的是什么，这实在是个天大的遗憾。不过不要紧，国内勤劳的汉化小组已经将这款桌面小游戏进行了彻底的汉化。有了它，你就再也不愁听不懂美女们的谈话了。



软硬兼施 HARDWARE & SOFTWARE

主持人语

随着年末的临近，尽管天气转冷，电玩市场却逐渐又迎来了新的销售旺季。近期的游戏大作确实太多太多，因此在这种刺激利好下，许多人都选择了在这个时候购买自己心仪的主机及游戏，作为对自己一年心情工作（学习）的犒赏。据多个店家称，在圣诞档期大作群的刺激下，近期X360和PS3在国内市场的销量也有明显的提升，特别是X360的销量可以用火爆来形容，可怕的三红问题也远远没有过去那样频繁，各位玩家可以考虑如手了。

专题导购 关注消费热点话题

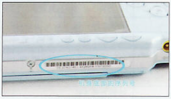
教你打开写轮眼 辨析PSP-2000翻新机

由于PSP-3000迟迟未能破解，使得想要购机的玩家们更偏向选择已经停产了的PSP-2000。而在没有全新机货源的情况下，只能任由翻新机充斥市场。对于当前选择购买PSP的玩家来说，首要任务便是学习如何辨别翻新机。

翻新机外表看似光鲜，不仔细观察很难与全新主机区分开来，然而翻新机的内部却破败不堪。它们大多是收购国外的报废处理品，然后从中挑选拆下可用零件进行拼装而成。这些主机，尽管经过翻新以及检修，但仍然暗藏许多隐患，它们在购买时也许还能够正常使用，但没过两天却可能彻底变为一块"废砖"。

下面就让笔者来为大家简单的介绍一下，辨别PSP-2000翻新机的要点：

机身序列号 PSP的机身序列号的标准编号格式是：AA-BBBBBBBB-CCCCCCCCC-PSP200X，前三段为2+8+7，一共17位数字，其中CCCCCCC部分应该要与电池舱内标签上的数字相符。而末尾的PSP200X，在以前的文章中已经介绍过，代表主机的地区版本，这也应当要与电池舱内的标记相符合，同时初始化主机设定之后，也应该要与系统中对应的时区相匹配，若有不符，则这台主机必为翻新机。

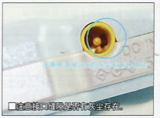


▲机身底部的序列号。

电池舱标签 正常情况下，PSP电池舱内的封签应该是印刷清晰，粘贴整齐，没有歪斜的。在电池舱内的标签贴纸是主机的索尼官方封签，若要拆卸主机，必然的要将贴纸揭去，如果发现封签有揭开过的痕迹，或者没有对正，那么就要小心了。



□全新主机的电池舱内封签，序列号要与机身相匹配。



□注意接口缝隙是否有灰尘存在。

电源及USB接口 USB与电源接口均为金属制造，使用过的主机难免会出现氧化的痕迹，而在接口缝隙中也会留下灰尘。并且这些地方的极难进行清理，这也为我们留下了辨别翻新的线索。对于一台新机器来说，接口内的金属必然会是锃亮锃亮的，虽然也有年代久远的存货在还未使用的情况下就有了氧化的痕迹，但这种机器，还是不买为好。

超技NDSL迷你音响系统

出品	超技（BLAZEPRO）
品名	超技NDSL迷你音响系统
种类	周边配件
对应机种	NDSL



上期杂志我们为各位介绍了由超技电子商行推出的这套NDSL迷你音响系统。为了让更多玩家能够有机会使用这套NDSL周边产品，本期"互动信箱"栏目开设了8位二等奖，奖品就是这套NDSL迷你音响系统。希望大家踊跃给我们写来批评和建议的信件，日后我们会继续未广大玩家提供更多最新的电玩周边。

该产品体积小，重量轻，只需要将其插入到NDSL前端的接口即可。内在的强力马达能够提供富有节奏的振动，其振动频率和强度将随着音乐的改变而随之改变，这样玩家在玩NDSL时将能够获得全新的体验。



《太鼓达人 DS》自然是最适合这套产品的首选游戏了。我们首先测试了一下反应速度，发现该产品的响应非常之灵敏，当触控笔接触屏幕时，小音响马上就开始产生振动，完全与玩家的动作同步。在音质方面该产品的表现十分清脆，虽然低音方面表现一般，但如此小巧的体积和合适的价格，所以完全可以接受。随后我们不断改变音量和不同的节拍，其振动效果均能正确反应出来。超技NDSL迷你音响系统使用精巧的轴承进行连接，音响振动时不会影响到主机，所以玩家不用担心接口处的损耗问题。该产品已于9月全面上市。（**感谢超技电子商行为本次"互动信箱"栏目提供大量NDSL迷你音响系统。**）

市场风向标 价格行情 提供最佳购机方案

购机机推荐配置

PSP购机推荐套餐—2000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-2006（港版）	1580元
记忆棒	8GB MARK2 记忆棒（7773M）	150元
贴膜	组膜	5元
保护包	SONY软包（组装）	12元
总计：1747元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

PSP购机推荐套餐—3000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-3006（港版）	1280元
记忆棒	8GB MARK2 记忆棒（7773M）	150元
贴膜	Hori膜（组装）	10元
保护包	SONY软包（组装）	12元
总计：1452元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 在本次的套餐当中，分别针对需要购买PSP-2000与PSP-3000的玩家做了最新的套餐推荐。由于PSP-3000在外观以及功能上并无太多的变化，使得大多数的PSP-2000周边可以直接使用在PSP-3000上。而仅有部分水晶壳、铝壳、硅胶套等"贴身"周边无法对应3000型主机。玩家们在购买时尤其需要注意。

PSP-3000方面，至截稿日，仍然还未有确实的破解的消息放出。而部分商家所谓的"已经破解，可以运行下载游戏"，其实只是让PSP-3000运行索尼官方放出的小型试玩版游戏而已。而这些游戏本身就是提供给玩家免费下载的，无论是否破解，都能通过记忆棒正常运行。所以玩家们切勿听信这些不良商家的谎言，高价购买所谓的"破解版"PSP-3000。

主机及主要周边参考价格

PSP-2000主机（黑白银）	1580元
PSP-2000主机（彩色）	1660元
PSP-3000主机（黑白银）	1280元
PSP-2K/3K用Hori膜（原装）	58元
PSP-2K/3K用卡登仕贴膜	48元
4GB高速组棒（3839MB）	80元
4GB高速MARK2组棒（3829MB）	110元
8GB普速组棒（7727MB）	160元
8GB高速MARK2组棒（7773MB）	150元
16GB高速MARK2组棒（15GB）	460元
原装Sandisk 4GB TF卡（水货、工包）	80元
原装Sandisk 8GB TF卡（水货、工包）	140元
原装金士顿TF转记忆棒用转接卡	68元
高仿金士顿TF转记忆棒用转接卡	28元
银箭CR-5400双槽TF转记忆棒用转接卡	140元
PSP-2K/3K高仿色差线	50元
PSP-2K/3K高仿线控耳机	30元
PSP-2K/3K卡登仕新版线控耳机	98元
盟区战卡	120元



▲CR-5400与两枚Sandisk 8GB TF卡组合而成的16GB记忆棒是当前最热门的"产品"。

DSL购机推荐套餐—NDSL

	品牌/型号	价格
主机	iDSL（行货）	1080元
烧录卡	M3DS Real 中文版	198元
TF卡	金士顿 2GB microSD卡（行货）	68元
贴膜	组膜	10元
保护包	黑角彩柔皮包	28元
总计：1384元		

备注： 主机官方标准包装附带电池一块（电池仓）、触控笔2支、充电器一个、行货认证卡、保修卡、说明书及光盘各一份。

DSL购机推荐套餐—NDSi

	品牌/型号	价格
主机	NDSi（日版）	1480元
SD/TF卡	金士顿 2GB microSD卡（行货）	68元
贴膜	NDSi专用Hori贴膜	68元
水晶壳	惟一DSi专用水晶壳	38元
总计：1654元		

备注： 主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、触控笔2支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

主机及主要周边参考价格

iDSL主机（多色）	1080元
NDSi主机（黑白）	1480元
NDSL专用Hori贴膜	58元
NDSL专用卡登仕贴膜	38元
NDSi专用Hori贴膜	68元
AK 2.1 强化版	88元
DSTT 简装版	68元
EZ5PLUS 清凉版	98元
EZ5PLUS 标准版	118元
M3DS Real 中文版	198元
R4 SHDC 中文版	98元
SC DSOne 中文版	158元
金士顿 1GB TF卡（行货）	38元
金士顿 2GB TF卡（行货）	68元
金士顿 4GB TF卡（行货）	128元
金士顿 8GB TF卡（行货）	198元

点评 随着DSi的上市，先前对于烧录卡是否能够继续使用的讨论也尘埃落定：无论R4还是TT，目前市面上所有烧录卡均无法在DSi上正常使用。显然任天堂已经下了狠手要整治目前在世界范围内泛滥的各种烧录卡产品。不过好在DSi显然是针对高端用户所推出的全新产品，在摄像头、以及音乐播放功能这方面来说，对于大部分玩家并不是必须的功能。而NDSL尽管没有摄像头，但却多出了



▲支持即时存档的M3DS Real。



▲针对NDSi的大屏幕推出的新版Hori贴膜。

GBA游戏的支持功能，而MP3音乐播放则可以通过烧录卡来实现。相较之下，显然还是NDSL主机的性价比更为优秀。并且与PSP-2000停产所不同。NDSi一直到明年第三季度才能登陆欧美市场，并且即便是NDSi在全球范围内进行出货，NDSL也将会继续生产，不会因为NDSi的未能破解而造成NDSL变得奇货可居。对于玩家们购机来说，NDSL的价格将会十分稳定，完全不必担心较大的价格变化。

Wii购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Wii（日版）	1880元
电源	北通电源（220V直插）	80元
视频线	高仿色差线	60元
总计：2020元		

备注： 主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附AV线一条、双节棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。



□来自PEGA的无线双截棍手柄，在游戏时更加灵活。

主机及主要周边参考价格

Wii主机（日版）	1880元
原装双节棍手柄套装（左+右）	420元
高仿双节棍手柄套装（左+右）	280元
《Wii Fit》（正版，同捆Wii平衡板）	820元
PEGA无线双截棍手柄（左）	98元
高仿NGC手柄	60元
原装色差线	210元
高仿色差线	60元
原装电源（110V）	220元
组装电源（220V直插）	60元
北通电源（220V直插）	80元
组装128M记录卡（NGC游戏用）	48元
手柄充电套装（1800mAh*2）	80元

点评 任天堂所推出的主机，由于老少咸宜的特点（适宜一家老小一同休闲），每逢年末假日总会成为热门产品，供不应求。这也使得近期Wii的价格开始逐步攀升，一度又有突破1900元的态势。而神游的行货Wii主机，由于网络服务等原因，上市前的筹备工作仍未完成，估计在08年内将无法与大家见面，以目前的进度来看，最快也将是春节前后的事情了。所以，近期有打算购机的玩家，大可不必因为等待行货主机的上市，而错过了与家人一起游戏的美好时光，有需要就赶紧入手吧。

X360购机推荐套餐

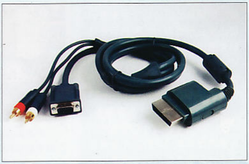
	品牌/型号	价格
主机	X360主机（日版，Arcade）	1820元
电源	组装电源（220V直插）	120元
视频线	高仿VGA线	80元
记录卡	X360专用记录卡（256M）	60元
总计：2080元		

备注： 主机价格已含改机费用。官方标准包装附带AV线一条、原装无线振动手柄一支、256M记录卡一张、电源及电源线一套。

主机及主要周边参考价格

X360主机（日版，Arcade）	1820元
X360主机（港版，20GB）	2280元
X360主机（港版，60GB）	2580元
原装电源（220V直插）	260元
组装电源（220V直插）	120元
原装无线手柄	340元
原装有线手柄	280元
原装VGA线	260元
高仿VGA线	60元
黑角VGA线	80元
原装色差线	230元
高仿色差线	60元
原装HDMI线	280元
组装HDMI线	60元
手柄充电套装（4000mAh）	80元
组装256M记录卡	60元

点评 通过安装“秋季更新泄漏版”，我们发现改机后的X360同样能够使用D版盘进行游戏安装，并用硬盘来运行游戏。而通过硬盘运行游戏，无需光驱读盘，无疑将大大降低X360机身内部温度，无疑将有助于延长主机寿命。所以尽管A版主机价格十分低廉，但对于资金较为宽裕的玩家来说，显然还是20GB或者60GB的X360更为实用（20GB主机，除系统资源之外，实际可用空间大约在14GB左右，可以安装2-3个完全版游戏）。


▲X360本身即支持通过专用VGA线，可将游戏画面输出至电脑显示器上，对于大学住宿的学生朋友们来说十分方便。

PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3（港版，80GB）	2720元
线材	高仿索尼HDMI线	50元
总计：2770元		

备注： 主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

主机及主要周边参考价格

PS3主机（港版，40GB）	2640元
PS3主机（港版，80GB）	2720元
原装DS3无线振动手柄	360元
组装DS3无线振动手柄	180元
原装色差线（PS2通用）	210元
组装色差线（PS2通用）	20元
原装索尼HDMI线（2米）	280元
高仿索尼HDMI线	50元

点评 尽管PS3到目前为止还未能破解，但在国内的销售势头依然十分火爆。这要归功于各大游戏厂商所推出的越来越多的优秀游戏。这些游戏中的任何一款，都是足以让玩家们“一掷千金”的佳作。相信已经有不少玩家为了一到两款心仪的正版游戏，而慷慨解囊购入PS3，开始体验超前的次世代高清游戏魅力。即便是日后有更多的精品游戏推出，也完全可以通过与朋友交换玩到。或是在淘宝上出售正版游戏来换取购买最新游戏的资金（淘一下别人闲置的正版游戏也是不错的选择），其间的花费对于大多数玩家来说并不是一笔“负担”。



▲如果仅仅是需要一支备用手柄，组装产品也是一个不错的选择。

PS2购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS2（港版，90006）	960元
记录卡	组装16MB记录卡	80元
视频线	组装色差线	20元
总计：1060元		

备注： 主机价格已含直读改机费用。官方标准包装附带AV线一条、原装DS2振动手柄一支、电源及电源线一套。

主机及主要周边参考价格

PS2主机（港版，90006）	960元
原装DS2振动手柄	110元
高仿DS2振动手柄	40元
原装8MB记录卡	110元
组装8MB记录卡	50元
组装16MB记录卡	80元

市场报价信息更新截至2008年11月11日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

PS2殿堂

回味昔日经典 探索全新风采





栏目主持 玛娜



虽然说《FF X》已经汉化了很久，不过我却是最近才抽出时间玩了几小时，反倒是在掌机游戏上花费的时间更长，想一想也很正常，每天上班下班的时间正是绝佳的游戏时光，而家用机上的老游戏真的只能在有空的时候坐下来慢慢品味了，看看PS2上有中文版的游戏列表，总觉得有无限任务压在肩头啊……对了，顺便提示一些来信建议在“PS2殿堂”里介绍中文游戏的玩家们，其实在198期我们已经制作了中文PS2游戏的特大号，有兴趣的玩家不妨找找看。

投稿信箱：game3@ucg.com.cn

PS2瞩目速报

不知道《龙珠Z 无限世界》会不会好玩呢……

你在发什么愁呀，好不好玩，玩过不就知道了吗？

你不明白……玩一款原作很喜欢，但是游戏素质却很一般的改编作品是件多么痛苦的事情，只要一想到很久前玩的《圣斗士》和《幽游白书》那一大堆骗钱的改编游戏，我就忍不住泪流满面……

嗯，我也想起刚进编辑部没多久时玩的《舞乙Hime 爆裂！风华学园激斗史》了。

是吧是吧……有什么办法可以分辨出好玩和不好玩的游戏吗？

这个问题确实也经常听到啦，特别是目前PS2上确动漫改编游戏的比例有很明显的上升趋势。不过其实没有什么特别的准则可以用来衡量的，只能整合所有公布出来的信息自己分析，如果从公布的信息中来看一切正常且很有潜力，但最后还现到素质很低劣的游戏的话，就只能说是被雷了。

……呜呜，我还是不要玩了。

其实也不用这么在意啦，动漫改编游戏也是有一部分素质是可圈可点的，你就当是提高抗打击力咯，只要把原作和游戏当作两件完全不相干的东西来看，就能做到面对任何场面都面不改色！



音乐游戏扫描

PS2游戏推荐

随着近期《DJMAX携带版 酷懒之味》的发售，音乐游戏再一次受到了关注，借着这个时机，让我们一起来对这些年的音乐游戏做一次小小的回顾，没准这些音乐游戏中就有你喜欢的那一款呢。

“《DDR》系列”

如果没有这个系列的大放异彩，相信很多人接触音乐游戏的时间还要向后推延一两年，在这个系列最火爆的时候，不管是街机厅、电视购物还是家庭游戏机，到处都能看到它的画面，街头巷尾随时都有可能响起游戏中的音乐，由此衍生出的跳舞毯等周边也是风靡一时，成为了电视购物中人气颇旺的减肥商品。“《DDR》系列”将基本的落下型音乐游戏发挥到了极致，虽然在之后无数版本的狂轰滥炸之下，大多数玩家都已经对其产生了严重的审美疲倦状态（毕竟，各种质量参差不齐的版本和续作可不是闹着玩的），不过对于音乐游戏这个类型来说，它的影响力仍不可忽视。



“《POP MUSIC》系列”

“《POP MUSIC》系列”在国内可以说是典型的脸熟型音乐游戏，虽然知名度不低，不过真正玩过这个系列并成为其FANS的人却为数不多。游戏本身的素质无可厚非，方式是掌握好时机将上方落下的节拍消除的典型音乐游戏，选曲也主要都是来自于当年在全日本人气较高的动漫、游戏、电影、轻摇滚等主流流行歌曲，不过由于游戏在使用手柄操作上存在一些缺陷所以至今未能普及。本系列的难度在音乐游戏中算是偏高的，多达九键的模式足以让所有音乐游戏爱好者感到无比爽快，此外，系列每作的主题也都比较有趣，像是“和风”、“嘉年华”等等，有种参加主题派对的感觉。



“《太鼓的达人》系列”



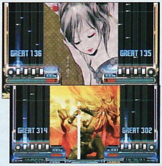
在诸多的音乐游戏中，本系列可以算是相当有特点的一个。除了充满和风的可爱画面让人印象深刻之外，游戏的操作也非常简单，就算是不擅长音乐游戏的人也能体验到其中的乐趣。该系列除了面向的人群从音乐游戏爱好者变成了更广泛的玩家之外，游戏本身也有着不小的改变，像是让玩家以鼓手的身分游戏、在游戏中加入许多有趣的迷你游戏，更时不时地推出以“动画祭”等等主题作品，对音乐游戏的轻度爱好者来说可以算是必玩之作。

“《吉他英雄》系列”



“《吉他英雄》系列”的好玩程度是毋庸置疑的，游戏中粗犷的美式风格界面配合自成一格的游戏界面，足以让它很明显地和其他音乐游戏区分开来。游戏本身虽然说到底仍是根据提示按键的操作方法，不过以吉他的琴柄为背景的操作界面还是可以带给玩家全新的感受。当然了，“《吉他英雄》系列”最让人激动的地方还是以欧美流行摇滚乐坛众多人气歌手和乐队的为主的经典曲目，在音乐游戏盛行POP和电子舞曲的这股潮流中带给了玩家与众不同的疯狂摇滚乐体验。

“《狂热节拍》系列”



本系列的风格和“《DJMAX》系列”非常相似，都以华丽的背景配合简洁的游戏界面，属于旁观者比玩游戏的人看得更具体的典型。游戏一贯维持着硬派的音乐风格、并以完美的图形表现和流畅爽快的操作，难度不俗，不过由于游戏本身是由街机移植的缘故，用手柄操作与用专用操作器操作时的感觉大不相同，简直可以用两款完全不同的游戏来形容。

《劲舞狂歌》

作为音乐游戏中的新人，《劲舞狂歌》对音乐游戏的玩法也有着全新的尝试，它在Wii版中推出了玩家根据自己的爱好随意甩动遥控器根据音乐起舞的崭新游戏方式，而PS2版则是由一个独特的MV创作和编辑功能，玩家可以使用专用的麦克风和摄像头记录自己的演唱录音和舞蹈影像，合成出属于自己的歌舞MV，满足玩家个性化的游戏要求，并收录了诸如布兰妮、Kool and The Gang和Jackson 5等许多美国当代人气歌手的成名作和代表作。



不过可惜的是本作的创意虽然不错，实际效果却仍有待提高，作为一个有着全新方向的音乐游戏，缺乏挑战感和演奏时过高的自由度等等缺陷仍然不可忽视。

《街舞男孩》

本作选择的主题比较有趣，它是一款结合了Hip-pop风格音乐与劲爆街舞的韵律游戏，玩家可以在游戏中挑战诸如Crazy Legs、Kamel和Mouse等真实世界中大名鼎鼎的街舞明星。对于从未接触过街舞或是此类游戏的玩家来说上手比较有些困难，不过本身的素质还是颇值得一玩的。游戏中有“生涯模式”、“即兴表演模式”和“斗舞模式”，游戏方式则是通过将各种基本舞步连接起来获得高分，各舞蹈动作多达800种，且连接舞步还有严格的要求需要遵守，集规范性与自由度于一身，玩家可以根据自己的喜好跳出自己的风格，深入研究下去非常有趣，不过由于游戏的难度问题可能很难坚持下去。



“《摇滚乐队》系列”



去年最火爆的摇滚韵律游戏新星无疑就是“《摇滚乐队》系列”了，由于本系列由曾制作了“《吉他英雄》系列”的Harmonix公司制作，所以游戏的操作界面有着相似的感觉。不过和“《吉他英雄》系列”相比起来，该系列的内容更丰富多采，乐器包括吉他，大鼓，麦克风等，除了能够进行精彩的单人演奏之外，还可以和好友一起组成一支摇滚乐队来展开一场激情四射的表演，游戏中注重的是一支乐队的整体表现而并非队员的独奏和SOLO，如果玩家使用专用控制器游戏的话，就更能体会出截然不同的兴奋感。

《音乐指挥家》



看到这款游戏可能很多人会想起《Wii Music》，两者确实有一定的相似之处，本作中音乐的节奏也会随着玩家指挥的速度而变化，玩家在游戏中可随意改变音乐的旋律，按照画面上所给的指挥棒动作按下手柄上相应的按纽，从而演奏出美妙的音乐。本作可以说是最早将古典交响乐名曲与游戏结合起来的游戏之一，虽然画面一般，不过游戏玩法十分特别，按照节奏输入指令的时候还要判断按键的强弱，用微妙的力度区别来传达不同的感情，熟悉之后会相当有趣。游戏中失误的话会遭到台下的嘘声，成功则是如雷贯耳的掌声，很具临场感。

《太空频道5 2》



在DC上一度引起了话题的SEGA音乐游戏《太空频道5》登陆PS2之后虽然雄风不再，不过游戏的可玩性却是不争的事实，本作的游戏方式相当有趣，玩家要扮演漂亮的女主持人乌拉拉，为了拯救被掳走的市民以音乐为武器与邪恶的莫罗星人展开死斗。战斗的方法就是正确模仿敌人的动作使收视率提高，收视率达到标准后就能通过关卡。游戏中设有多种分支，根据收视率的不同，游戏路线也会发生变化，不过游戏的难度也比较大，很多玩家只有靠无敌秘技才能通关。PS2版与DC版相比在声光表现上都有所强化，并追加了舞蹈战等新要素。

时间杀手档案 VOL.5 《怪物猎人2》

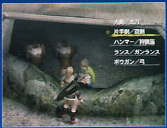
杀手等级：S　完美所需时间：未知

发售日期	2008年7月10日
类型	动作

其实在转战PSP的时候，Capcom已经将游戏的难度向下做了调整，但第一次在PSP上接触该系列的玩家还是叫苦不迭，由此可见这款游戏本身是如何耗时耗力耗费心血，让我们对比PSP版来看看PS2上的本作是怎么折腾人的。

首先，本作中有季节变化的设定，错过了一个季节的特定任务就只有再轮回到这个季节才可以。另外，每个季节都没有任务后只有升级村庄才能接新任务，而村庄升级又需要对酒场、港、工房、坑道分别升级，工程相当浩大。另外，本作里是没有农场的，除了可以让坑道口的小伙帮自己挖一挖矿之外，什么都得亲手去收集。当然，蜂蜜在河那里一个长得像印度阿三的船夫处有卖，不过前提条件是港口LV必须达到3，而且阿三很久很久才来一次。

还有，想吃猫饭可以，不过所有食材都得自己带去。别忙，之后我们还得为了各种装备收集武器素材、防具素材、珠子素材，还有考验人品的逆鳞而劳神伤心。等一切都准备好了，最痛苦的才刚刚开始，由于PS2联机条件有限，所以玩家还得独自面对如“断角的魔王”般强大的众多怪物。你要问这游戏多少小时圆满？我劝你还是洗洗睡吧。



好吧，一会我就去找几款雷游戏强化锻炼一下。

那么，按照惯例，接下来还是带给大家几则新游戏的信息吧。最近公布了一款新的策略角色扮演游戏《苏醒神光（SACRED BLAZE)》，这款游戏是曾开发过“《召唤之夜》系列”的FLIGHT-PLAN公司原创的新作，游戏的人设仍是御用画师饭塚武史，游戏预定在2009年2月19日发售。



喔……相信喜欢策略角色扮演游戏的玩家对这个公司的游戏一定不会陌生。

另外，还有一款动漫改编游戏也将于2009年1月29号和玩家见面，就是最近的大热动漫《噬魂师》改编的格斗游戏《噬魂师 战斗共鸣》。



▲PS2版中还追加了游戏的三名主要角色特别服装图。

近期PS2游戏发售列表	
11月4日	
007 大破量子危机	动作射击
马达加斯加2 逃离非洲	动作
秘密特工	动作射击
11月6日	
摔角天使 生存者2	体育
零之使魔 迷子的终止符与数千的交响曲	文字冒险
11月9日	
美国职业摔跤联盟2009	体育
11月13日	
职业棒球大联盟2008	体育



▲云集了大量知名声优的《摔角天使 生存者2》。

360全方位

栏目主持 多边形

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向
为您全方位了解X360铺平畅通之路



最近大作频出，真是有些玩不过来。光是 X360 上就有《神鬼寓言 II》和《战争机器 2》赶在了一起，之前的《薄暮传说》因为出差还未来得及通关，《无尽的未知》和《最后的神迹》都还在排队，更别提《辐射 3》和之前欠着的《寂静岭 归乡》了。除此之外，PS3 上还有不少好的作品，《摩托风暴 2》和《抵抗 2》都是不错的游戏。临近年底，各机种似乎都迎来了丰收的季节，玩家真是“快乐并痛着”，选择与放弃，都是欢喜与遗憾交加的。

编辑360日记

X-Boy

从微软宣布进军电视游戏业开始，有关微软掌机的传闻就从来没有平息过，甚至很早开始大家已经给这台还不知道在哪里的掌机起好了名字：X-Boy，不少坚定的软饭认为微软一定在默默地培养这个“小男孩”，准备找一个适当的时候丢出来轰炸一下 PSP 和 NDS。前不久，微软英国 Xbox 业务总裁 Stephen McGill 终于出来说：“没有的事！没看到我们现在忙成什么样子么？X360 正在对那两家穷追猛打呢！谁还有空去想 X-Boy？”

反正每次类似传闻愈演愈烈的时候，总有微软的某人出来否认。对于好奇心无限的玩家来说，越否认也许就越真实。大家应该还记得 X360 发售时候的领军人物 J · 艾拉德，这哥们儿当时在微软内部被称为“小比尔”，红极一时。不过在 X360 发售后就销声匿迹，有消息传出他被调往 ZUNE 部门，负责研发 ZUNE 去了，不过后来“更切实”的消息称，他一直在负责研讨“便携式娱乐系统”的可能性。当然，这个“便携式娱乐系统”不一定就是游戏掌机，也可能是 ZUNE 的第二代第三代或者其他什么稀奇古怪的玩意儿，但此君至今仍未曾露面，带给玩家无数遐想。

不过稍微想想，现在掌机市场的现状也不允许微软去横插一杠，索尼的一大教训就是不仅没能用 PSP 去垮任天堂，反而激活了这家老厂的底力，凭借 NDS 咸鱼大翻身，重回游戏市场头把交椅。而微软自然是不可能走 NDS 这条异质路线，研发 PSP 这样的高档掌机也不切实际，所以微软还是安安心心搞好 X360 和 LIVE 才是正道，至于掌机市场，还是先不要赶这趟浑水。

说不定等我宝宝长大会玩游戏的时候，也许能看到微软的掌机出现。话说假如微软初代掌机真叫 X-Boy 的话，二代是不是该叫做 X-Man 呢？



[文：多边形　插图：木仙]

360大事记

全新Xbox体验，你准备好了吗？

日前微软官方宣布，软饭们期待已久的 X360 新界面（New Xbox Experience，以下简称 NXE）即将在 11 月 19 日提供免费升级下载，届时陪伴了软饭们两年多的“刀片界面”将被更具社区化气息的 NXE 所取代，Xbox LIVE 也将因此成为三大次世代主机中，第一个实现完全社区化理念的主机。而“刀片界面”也并非完全消失，它将以全新的面貌作为游戏中的弹出菜单继续为玩家提供服务。下面我们就来看看 NXE 到底更新了哪些东西。

全新个性化

以往 LIVE 用户表达个性的方式，无非是一张特别的玩家头像。而这次 NXE 中，加入了名为 Avatar 的玩家个性形象，这个可爱的小人偶综合了 Mii 频道的可爱与 HOME 的真实系元素，将以往玩家硬邦邦的头像与账号，化身为极具个性标志的虚拟形象。

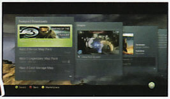
这个虚拟形象不仅仅是在操作界面出现，还吸收了 Mii 频道的特性与优点，将虚拟形象置入游戏中，成为可以操作的游戏角色，令玩家的代入感成倍增加！



玩家在首次进入 NXE 界面的时候，就会要求自定义一个完全属于自己的虚拟形象，从发型发色到体型肤色等等，几近无限的组合让你随意彰显自己的个性选择，成为 LIVE 上最独一无二的形象代言人。

全新特性化

另一个 NXE 的重要功能，便是支持游戏的硬盘安装。使用这个功能，玩家可以将游戏完全安装到硬盘上，只需在进入游戏的时候放入光盘进行验证，之后就再也不用读取光盘了。这个新功能带来的好处是：第一、大幅度提高游戏读取速度，按照微软官方的说法，每个游戏都可以提高 30% 至 50% 的读取速度；第二、降低光驱的工作频率，此举可有效降低工作部件的发热量，进一步降低主机的故障率。



另外，LIVE 的 Marketplace 也将大幅度更新，各种商品将以更加直观的方式提供玩家选购，购买与下载的方式也将更加人性化。并且有更多的厂商加入，提供更多玩家的选择。对于玩家来说，现在担忧的可能是自己硬盘不够大了吧？

全新社区化

NXE 最大的变更在于引入了互联网近年来非常流行的完全社区化的理念。实际上在此之前，Mii 频道就可以说是家用主机中率先涉足这个理念的产物，而后 HOME 又将这个理念进行了实体化的实验（不过至今仍在测试中），NXE 可以说是集合了众家之所长，既突出了个性化，又以实用便捷的方式为 LIVE 玩家提供了一个全方位交流互动的沟通平台。

虚拟形象引入后，玩家之间的互动更加生动活泼，例如你可以看到好友列表中，在线的朋友正生龙活虎，而离线的朋友则在睡大觉。你可以随时将他们邀请到属于自己的天地中，这时整个 NXE 界面也将因此发生变化。在这个属于自己的 Party 中，你可以与好友们共享音乐或者照片，而一起进入游戏则更加不在话下了。



前段时间曾有 NXE 的系统文件泄露在互联网上，相信有不少朋友都已经一睹为快了。不过这个提供给内部测试的文件，虽然可以更新 X360 的界面，但是会导致不在微软测试名单上的用户无法登陆 LIVE，而且在 11 月 19 日升级的时候也无法直接下载升级。不过微软官方已经发表声明，提前用泄露文件升级的玩家不必担心，微软不会对此做出任何惩罚，并且在 11 月 19 日那天会提供单独的升级包下载，以供这些无法连入 LIVE 的玩家也能升级到最新的操作系统。NXE 就要来了，你准备好了吗？





这一个月 PS3 真是大作频发，先是延期的《小小大星球》，再是《机车风暴 太平洋裂谷》（日版名为《机车风暴 2》），接着是《抵抗 2》。以上这些游戏都是 PS3 独有的，经我们验证其素质都是绝对过硬的。如果算上跨平台游戏，还有《使命召唤 战火世界》、《镜之边缘》等等，恐怖的是这些游戏的素质经过我们验证也是过硬的……这里奉劝时间和金钱有限的朋友，这些游戏都是很花时间的，没那么多时间的话务必谨慎出手。不是急着想玩的游戏可以以后再买，到时候价格也会更便宜一些。

神机奖杯

最近美版支持奖杯的游戏越来越多了，连《007 大破量子危机》、《湾岸午夜俱乐部 洛杉矶》这种二线游戏都有了奖杯，聪明的老美看来是对 SONY 的精神心领神会啊。

相信大部分玩家都盯着《机车风暴 太平洋裂谷》、《抵抗 2》、《小小大星球》这些关注大作吧。不过据编辑验证，这 3 款大作要想拿到白金奖杯的话都不容易。《小小大星球》的隐藏物品非常难找，我们拿着官方提供的资料按图索骥都觉得麻烦；《抵抗 2》要求在线对战模式万人斩、在线合作模式升满级，不用说自然是很花时间的；《机车风暴 太平洋裂谷》不但要求玩家在所有赛道都拿到全金牌，而且还要用所有车在所有赛道赢过开发者的记录。大家还是期待下一辑《PS3 专辑》吧。（笑）

值得一提的是《使命召唤 战火世界》继承了 4 代的设定，成就／奖杯基本是在单机模式中完成的，因此难度不高，可以预见的是本作将成为奖杯迷的兵家必争之地。

生化奇兵	BIOSHOCK	光盘游戏
Blitz：The League II	Blitz：The League II	光盘游戏
使命召唤 战火世界	Call of Duty：World at War	光盘游戏
湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club：Los Angeles	光盘游戏
镜之边缘	Mirror's Edge	光盘游戏
机车风暴 太平洋裂谷	MotorStorm Pacific Rift	光盘游戏
007 大破量子危机	Quantum of Solace	光盘游戏
抵抗 2	Resistance 2	光盘游戏
末日战争	Tom Clancy's EndWar	光盘游戏
像素垃圾 妖怪	PixelJunk Monsters	补丁更新

神机硬件

本月 PS3 行货家族又添两名新丁！

11 月 17 日，将推出 80GB 淘瓷白与缎布银两种新配色 PS3。这两种版本和 9 月 19 日推出的 80GB 清透黑版的规格一样，内附一支振动手柄，价格也没有变化，同为港币 2880 元。

11 月 29 日推出的是 160GB《小小大星球》限定版 PS3，该版本内含一支振动手柄、一张《小小大星球》游戏、一张 PSN 点卡（台版面值为新台币 800 元）和一个麻布仔玩偶，价格为新台币 14980 元（港版不详）。比较可惜的是该版本的主机和手柄不是特殊造型。





此外，据日本专业硬件网站的评测，从 10 月 30 日开始在日本地区推出的 PS3 80GB 版主机，便已经将 RSX（GPU）的工艺从 90 纳米改良为 65 纳米。此前 40GB 版 PS3 推出时就已经将 CELL（CPU）的工艺改良为 65 纳米，如此一来新版 PS3 主机将采用双 65 纳米工艺制造，令耗电量大幅下降至 128W 左右，和最早的 60/20GB 版相比下降了 1/3 左右。

神机网络

2008 年 11 月 11 日是 PSN 免费在线节目《多罗电视台》创立两周年的纪念日。凡是拥有 PS3 的玩家不会不知道《多罗电视台》，该节目创立于 PS3 日版首发当天，以一天一集的进度风雨无阻地为玩家持续带来欢乐，至今已经坚持了两年时间，这是一个相当了不起的成绩。尽管《多罗电视台》也推出了一些收费项目，不过节目本身还是完全免费的，只要你登陆日服即可免费下载。

在《多罗电视台》里，贱猫多罗会和他的同伴们为玩家带来各种各样的新奇内容，从 PS3 情报、ACG 动态乃至世界风土人情无所不有，每天坚持收看他们的节目已经成为很多 PS3 玩家的必修课。个人印象最深的是《考国旗》：多罗拿出一面米字旗问玩家这是哪国国旗，可选答案里居然有"神圣布里塔尼亚王国"（人气动画《反叛的鲁鲁修》中以英国为原型塑造的虚构国家），着实让我捧腹大笑了好一阵子。最近多罗开办的《汉语教室》也很有趣，汉语和日语"同字不同义"是大家都知道的，不过以前都是我们拿日语来考中国人，多罗则是拿汉语来考日本人，看起来别有一番风味。

言归正传。为庆祝二周年，SONY 将从日本当地时间 11 月 15 日 12 时至 16 日 12 时为止举办特别企划"多罗电视台 24 小时马拉松"。这个活动中多罗和库罗将在东京进行马拉松比赛，路线将经过东京的多处名胜古迹，而且有很多业界名人到场祝贺，目前已知的有高桥名人、日野晃博、广井王子、崎元仁、名越稔洋、上田文人等等。届时想必 PSN 上又会有全新的更新，大家不要忘了看哦！





神机软件

在《使命召唤 战火世界》推出之前，一直都在打《抵抗 2》的网战，因为战况激烈，导致很多朋友在线发来的消息都不能回复，实在抱歉。

正如上期所说，《抵抗 2》的网战画面一般，不过乐趣还是有的。网战分为合作和对抗两种，合作模式是最高 60 人的混战，喜欢热闹的人不容错过；合作模式是 8 人组队，共有 6 个关卡可以选择。这里我简单说说正式版的体验情况。

首先是大家关心的网速。和体验版一样，完全没有问题，很流畅，比《使命召唤 4 现代战争》要好得多，无论是对战还是合作。另外和《机车风暴 太平洋裂谷》一样，《抵抗 2》也可以选择服务器，不过光是美服就很流畅了。

另外《抵抗 2》也有 CLAN 的设定。组建 PARTY 时，可以整个 RARTY 一起搜索房间，然后一起加入，这点很人性化。如果凑不到 8 个人，又想一起打合作模式，用这个功能就很容易实现了。

合作模式共有 6 关，每关都有数种变化，多的超过十种。正式版的升级比较快，职业只有三种。战士升级比较慢，医疗兵和特种兵要快得多。升级后可以学会新技能，另外级别达到一定程度后花点数可以买新装备，点数则是干掉 BOSS 级敌人后得到的。比较失望的是新装备不算多，希望日后改善。对战模式则和上期介绍的差不多，还需要一定的时间去体验，看来势必又有大量时间被谋杀。

《抵抗 2》的单机模式流程在十小时以上，共分 7 关。单机模式的画面要好得多，部分关卡的场面非常恢宏，值得反复体验，其他意见请参考本期黄金眼，总的来说还是相当不错的。游戏最后的结局又是个悬念，还是期待 3 代吧！



TIPS

★PS3 固件 2.52 版已于 11 月初提供更新，没有任何问题，大家请放心更新。★全球卖场最近都放出了《MGS4》体验版下载，虽然意义不大，但是总有人没买这个游戏吧？
★《机车风暴 太平洋裂谷》制作组号称周周都会提供下载更新，其中圣诞前后将有重头更新。不过截止到 11 月 7 日还没看到动静。

Wii世代

Wii GENERATION

解读异质主机的方方面面 感受独特的家庭娱乐生活





《动物之森 城市人》就快发售了，不知道 Wii speak 究竟会给游戏带来多大的乐趣呢，让人真的是超级期待，而且疯兔们也快要到来了，最近值得一玩的游戏确实不少呀，我已经开始担心自己的睡眠时间了……

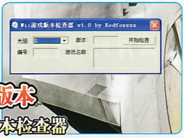


不晓得育碧是否知道光棍节的含义，总之，对于整日缩在家里玩游戏的单身贵族们来说，选择在 11 月 11 日这天发售《雷曼 疯兔危机 电视聚会》的做法绝对是太对了！当然，话又说回来了，为了捱过极度空虚寂寞的这一天而选择与成群的疯兔为伍，这实在是玩家的悲哀。

Wii 酷软推荐

轻松识别Wii游戏版本

——Wii游戏区域版本检查器



因为运行不同区域版本的游戏导致自己心爱的Wii主机变砖，这个让人火大的问题始终困扰着Wii玩家。不过，只要你有了这个小软件，以后就再也不怕主机变砖的烦恼了。你只需到网络上搜索“Wii游戏区域版本检查器”或“Wii Rom checker”这两个关键词条就能够顺利找到并下载这个小软件。它不用安装，是绝对的绿色软件，使用时，你只要先将游戏光盘放入PC光驱，然后用这个软件打开光驱中的光盘并点击“开始检查”的按钮，就会立刻得到游戏的区域版本。

Wii游戏镜像刻录轻松搞定！

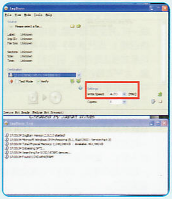
——Wii ToolKit多功能光盘工具套件



刻录游戏镜像的软件已经有很多了，不过这其中有不少需要很大的安装程序，有一些需要专门的序列号验证，还有一些甚至需要另外的虚拟光驱进行加载。下面我们向大家介绍的这款小软件不仅可以轻松搞定 Wii 游戏镜像光盘的刻录，还可以从原版游戏光盘中进行镜像抓取以及 NGC 游戏合集的制作等等，可谓相当好用。当然，我们在这里还是以介绍它的镜像光盘制作功能为主。

这款软件的好处在于无须安装，你只要搜索 Wii ToolKit 即可找到一大堆下载链接，只不过目前只有英文版而已。软件下载完毕之后之后就可以立刻进行镜像光盘的烧录，点击光盘外观的软件图标开始运行，你可以看到一个带有 Wii 主机图标的菜单界面，这其中的“RegionFrii”工具用于区码的更替；点击进入“RawDump”则可以进行镜像抓取；如果想开启最为实用的镜像刻录功能则需要点击进入“IMGBurn”。

进入镜像烧录的界面之后，自然是先要查找添加 Wii 游戏镜像文件的存放路径，然后在如图所示的位置调整刻录的倍速，当这一切都准备好之后，将一张空白的 DVD 刻录光盘放入光驱，就可以开始游戏镜像的烧录了。为了获得质量较高的游戏光盘，我们建议大家将刻录速度调至四倍速以下。虽然软件只有英文版，但操作起来还是相当简便的。如果你觉得它好用，一定要向朋友们推广呀！



关注

粉丝必入！《银河战士 Prime》合集



先后在 NGC 和 Wii 上推出的《银河战士 Prime》三部曲是“《银河战士》系列”游戏成功迈入 3D 化的标志性作品。最近有消息显示，任天堂将会于 2009 年推出整合了三部作品的合集套装，而其中对应 NGC 平台的前两部作品还加入了针对 Wii 的操作方式。对于系列的粉丝们来说，这套三部曲合集显然是有着极高收藏价值的。对这套合集感兴趣的读者朋友不妨与我们一起关注。

同捆《动物之森 城市人》发售，Wii Speak 即将推出

今年 E3 展会期间，我们曾经向大家报道过任天堂公布的周边产品 Wii Speak，一转眼工夫，它就要与大家见面了。这款新的周边产品属于 Wii 的专用外设，根据任天堂官方公布的消息来看，会与即将发售的《动物之森 城市人》同捆发售。此外，我们还能以 3500 日元 /29.99 美元的价格单独买到它。



任天堂还宣布，在推出 Wii Speak 的同时，还将开通专门的 Wii Speak 频道，北美和欧洲地区的玩家将于今年 12 月份抢先一步体验通过 Wii Speak 频道进行聊天的感受，而日本及其他国家和地区的玩家则要继续等待一段时间。

Wii 八卦一箩筐

暴力拆解三大主机

最近，北美专业游戏频道 G4TV 专门制作了一段针对次时代三大游戏主机的暴力拆解视频。在这段视频中，三位受邀的壮汉轮番对三大主机进行摧残。不过，在这次的拆机视频中，三位壮汉对三大主机的蹂躏并不是肆意胡来的，而是用相当专业的方式来分步骤进行。结果，可怜的 X360 在第一轮就宣告寿终正寝，而 Wii 和 PS3 则移植挺到了第三轮。在前两轮的蹂躏过程中，Wii 和 PS3 的表现实在令人惊讶，在已经面目全非的前提下居然还能够开机运行。



短消息 最近，Capcom 正是公布了《丧尸围城 丧尸的祭品》的发售日期，游戏的日版将于 2009 年 2 月 19 日发售，税前价格为 7340 日元。虽然游戏本身因 Wii 的机能限制将免不了缩水，但从我们从这个售价可以看出，老卡很可能在 Wii 版中加入了不少新要素，游戏的可玩度很有可能不低于原版。

多边共享区

ENTER THE GAME

西方传统的节日总少不了游戏来增加热闹的氛围，这万圣节算是给了在游戏界摸爬滚打多年的游戏人物露脸的机会，很多游戏爱好者都将他们喜爱的游戏明星们雕刻在了南瓜上。你还别说，这人见人爱的马里奥大叔以及皮卡丘雕刻在南瓜上还真有点恐怖的气氛。万圣节已经过去，但是我们预见圣诞节时将会有更多以游戏的方式庆祝这个传统节日，到时再让我们瞧瞧玩家们是否有更加有趣的创意。

万圣节的游戏南瓜灯

玛娜提供

虽然万圣节已经过去了，不过经历了这样一场万圣节后我们的收获也不小，譬如下面将要展示给大家的游戏南瓜灯。许多游戏爱好者都在这个特殊的日子里将目光投向了可爱的南瓜灯，于是，本该露出邪恶微笑的南瓜们纷纷变身成了游戏角色的舞台，不知道这样的南瓜灯提出去算不算是与万圣节的本意产生了冲突呢……



▲又是8位机版的……





▲恶魔城的平面全景，亮点是左下角拿着武器的人。



▲8位机版的马里奥。



▲这个模仿炸弹出现的南瓜灯想要提出去一定很困难，至少还要把两只脚缝在身体上……



▲吃豆人最近真的很红，前段时间它刚在一个服装发布会上以模特的头盔造型出现。



▲不知道为什么，看起来面目有些狰狞的皮卡丘。



▲这个应该是《马里奥 银河》时期的马里奥了，连凹凸感都刻画了出来。



▲库巴与马里奥，这幅图很有神韵。



▲塞尔达。



▲《光环》也来凑了一下热闹，利用了投影效果的这幅图很有艺术感。



◀这个可不是游戏南瓜灯，不过它比游戏南瓜灯还要重要。图片上面的英文意思为"萝莉正太们，这里没有糖果"，是美国马里兰州政府发给有猥亵幼童前科的怪叔叔们的"牌照"，即便他们不愿意，也要在万圣节那天挂在门口，以阻止可爱的孩子们与其有所接触。

奥巴马竞选广告扯上Wii?

多边形提供



▲在选举日创造历史，投票吧。

巴拉克·奥巴马已经在美国的总统大选获胜。在总统大选的竞选宣传阶段，奥巴马的广告就曾经出现在《火爆狂飙 天堂》的游戏中，充分表现了他对游戏族群的关注度。而在随后的竞选宣传短片中，广告词更进一步证明了Wii在美国选民当中的普及程度，证明游戏已经成为了一种美国大众普遍认可的娱乐方式。

在这个宣传短片中，出现了这样的广告词："坐在沙发上无法改变历史，拿着Wiimote无法改变历史，待在办公室无法改变历史。赶紧向老板和老师申请休假吧，在11月4日选举日这天改变历史吧！请打电话，请按门铃，投票去吧！"

（广告地址：http://www.youtube.com/watch?v=9UFzkO5OhKY）



▲坐在沙发上无法改变历史。



▲拿着Wiimote无法改变历史。



▲赶快申请休假。

连元素周期符号都被拟人化了!?

阳光成员 Solid 提供



▲有了这本书学化学应该不是难事了。



▲各种元素的介绍都是图文并茂。

只要稍微接触过动漫的人应该都没少听过拟人化这个词吧，诸如游戏主机拟人化，电脑的操作系统拟人化，甚至到后来一些家用电器都曾经被一些有爱的动漫爱好者转化为一位位萌到不行的美女，这种想像力证明了只要有爱，一切只有想不到，没有做不到。最经在日本的秋叶原书店里就出现了一本介绍化学周期元素表的书籍，这本书最大的特点就在于它把那些枯燥无味的一百多个化学元素统统都拟人化了，翻开书本后，最能使读者眼前一亮的就是每一个元素介绍页都有对应该元素性质特点的拟人化插画，而且这些插画还经由不同画师之手，务求从氢元素到放射属元素都能向读者展现形色各异的拟人化美女，当然除了上述内容外，该书还是对各种元素做了很详细的科学介绍，大家完全可以把它当成一本普通的化学教课书来使用，再配上这么多养眼的插图，我想各位要记住这一百多种化学元素符号也不是一件很难的事吧。嗯，其实我想说的是这本书与其带回学校更适合拿回家自习。

630美元你就可以成为士官长！

星夜 提供



万圣节来临之时，销售各种奇装异服的Costumesinc网站为所有《光环》FANS带来了一套终极大礼：士官长的“收藏版服装”。士官长在欧美是最常见的Cosplay对象，在《光环3》世界各地的首卖会现场都有不少狂热玩家穿着不知是哪搞来的士官长服装招摇过市。不过跟这一套获得微软官方授权的士官长服装相比那可就是小巫见大巫了。这套收藏版的士官长服装做工精细，甚至在战斗中造成的盔甲裂纹也都忠实呈现了，盔甲的质感也非常出色，直接给《光环》电影版当道具服都可以了。相比之下，过去Coser们穿的只能算是Xbox时代的士官长服装，它才是真正的X360时代升级版！它的售价是630美元，虽说相当昂贵，不过比起数千美元的名牌西装，其实也不算什么。

日本首相麻生太郎在秋叶原街头演说

九兵卫 提供



▲平时就很繁华的秋叶原此时更是被挤了个水泄不通。

稍微了解一点日本政治的玩家应该都知道今年9月刚刚就任日本首相的麻生太郎曾是一个不折不扣的动漫和游戏迷，因为尤其喜欢《蔷薇少女》这部动画，他还被人们亲切地称为“蔷薇麻生”。

为了进一步提升自己在年轻一代中的支持度，10月26日下午4点左右，麻生太郎在随行人员陪同下来到秋叶原举行演说。这一突如其来的街头演说让广场上聚集了大量的媒体和围观群众，这里面就包括很多正在秋叶原逛街的御宅族。演说的过程中有人打出标语看板，声援首相支持ACG文化的举动。演讲顺利结束后，麻生首相还作为嘉宾出席了正在举行的秋叶原娱乐祭的脱口秀活动，现场的气氛相当融洽与活跃。麻生太郎离开秋叶原时，仍有很多人依依不舍地留在会场久久不愿离去。

必须得承认，ACG在日本已经深深融入到社会生活中的每一个角落，连我们也不禁要感叹日本不愧是一个游戏与动漫的国度呢。



▲宣传车上贴着麻生太郎Q版的卡通形象。



▲聪明的店家趁机借此进行宣传。

《雷神之锤》之父开始制造太空船

火云 提供

Armadillo Aerospace公司？恐怕地球上知道它的人依然比较有限，但提到它的创立者恐怕没有几个人不知道，他就是id Software的创始人之一约翰·卡马克。还不知道？好吧，《雷神之锤》和《毁灭战士》你总该听过吧，它们就是由卡马克创造出来的。

就像他制作时的天马行空一样，现在这家异想天开的公司开始策划一项惊人之举——建造一架“能够提供360度全方位观赏视角”的鱼缸形太空船，并召集2名志愿者一起乘坐它进行太空旅行。

据悉，卡马克和他的这家公司打算明年开始着手建造这架看起来不怎么现实的太空船，预计用1年时间完工。他们还宣布，只要支付10万美元就可以参加这次太空之旅。当然你在报名之前可能会想先买个意外保险什么的，但那笔钱没有被计算在内。



随着航天业的迅猛发展，现如今民用甚至面向消费市场的太空旅行也不是什么难以想像的事情了，想必卡马克大神的这项计划也已经是酝酿已久。虽然我们还不清楚他是跟NASA还是其他什么人联系的航天器发射事宜，但无论如何，先祝他好运。

《战争机器2》蝗虫原大头像模型

levelup.cn 提供





▲你没有看错，混进来的这张图据说就是电影版《龙珠》中超级赛亚人的雷人造型，我敢打赌剧组造型师肯定是个《战争机器》饭……

自认为是《战争机器》最忠诚的铁杆玩家们吗？把这尊价值549.99美元的1：1原大《战争机器2》蝗虫头像模型买回家并摆在起居室里，你就能够证明自己比其他人更有爱。

TriForce今天终于公布了这尊蝗虫模型的最终完成版，它的原作者是Epic Games的艺术总监Chris Perma。模型本体重约15磅，高度超过1英尺半，摆在过道里可能会让你晚上吓得不敢上卫生间，但摆在门口的话应该可以帮助吓跑小偷。







节约是美德 娱乐也重要

晴天 提供



▲售价3990日元（约合人民币270元）的存钱罐现在可是在日本炙手可热的流行玩具哦。

对于大多数学生玩家来说，“存钱”永远都是一件非常痛苦的事情，想买的东西太多，但“囊中羞涩”的经历估计谁都有过。而以下要为大家介绍的这个存钱罐，是由日本知名的玩具厂商“TAKARA TOMY”新推出的一款趣味商品，只要你有成为“勇者”的梦想再加上小小的“耐心”，用它来存钱的话也会是一件非常愉快的事情。

这个存钱罐最大的奇妙之处就是在其上配备了一个名为“储蓄勇者”（バンククエスト）的冒险游戏，每次只要玩家将硬币投入存钱罐就会在游戏中增加相应的金钱来购买装备、回复药等角色扮演游戏中不可或缺的道具，之后玩家需要充分利用这些道具来突破高达100层的“魔王之塔”，而除了阻挡在玩家面前180多种怪物，还有宝箱、隐藏区域等丰富的要素来让我们的冒险更加充实而有趣。看到这里，很多玩家一定产生“如果我把丢进去的钱拿出来，再投进去，不是就能反复赚钱买高级装备了吗？”的邪恶想法，不过晴天要在这里告诉大家的是，如果中途打开存钱罐将硬币拿出来，那么之前的游戏进度就会丢失，再进入游戏的话就只有老老实实地从头开始了……所以从目前了解的情况来看，这款游戏能够通关的玩家可是少之又少，因为在高阶层要想战胜强大的怪物不购买村庄中的强力装备根本是不可能实现的，而且这些装备动辄数万的价格也从另一个侧面促使玩家更有效率地存钱，说不定哪天你通关之后就会发现自己已经在不知不觉间累积了不小的财富了呢(^_^)。



▲存钱罐采用了游戏中“魔王之塔”的造型，正面液晶屏上会显示游戏的画面，而下方的四个按钮则控制勇者的移动等操作，最后打开上方的小盖子将硬币投进去，我们的冒险就开始了。



▲在游戏中与敌人战斗也会提升等级，勇敢地朝100层的目标迈进吧。

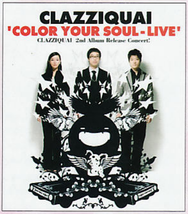
什么是“酷懒之味”？

胜负师 提供

最近推出的PSP音乐游戏《DJMAX 携带版 酷懒之味》想必时尚小P族和音乐游戏爱好者都已经好好体验了一番。可能很多人对于“酷懒之味”这个副标题有点儿摸不着头脑，其实这是一个韩国时尚音乐团体的名字，这里就简单介绍一下这支音乐组合。

CLAZZIQUAI，音译为“酷懒之味”，是一个2004年发行首张专辑的音乐团体，其团名与他们所呈现的沙发音乐的新锐风格比较契合。而这个古怪名字的实际上是由Classic（复古）、Jazz（爵士）、Jamiroquai（杰米罗奎尔式摇摆）三个单词组合而成，同样展现了该组合曲风方面的多元化。

酷懒之味有三位成员，团长金成勋（眼镜大哥）1974年出生，系统学习和钻研过爵士音乐和音乐技术工程，就职于Company Mixel digital media。身兼音乐人和设计师的金成勋才华横溢，不论音乐制作、网页或专辑设计都是一手包办，利用不同元素和专业技巧，创作出反差极大的音乐类型，并找来声音独具特色又鲜为人知的新人歌手一同合作。男主唱ALEX于1979年出生，是一位加拿大的韩侨，其相貌英俊，嗓音低沉，他的姐姐CHRISTINA有时还会客串演出。女主唱HORAN与ALEX同龄，在延世大学学习的是心理学，其歌声嘹亮，与ALEX能组合出独特的音色。2004年起，酷懒之味个性化、国际化的电子音乐，便深受年轻乐迷与广告商的青睐，而中国听众最为熟悉的酷懒之味作品无疑是韩剧《我叫金三顺》的原声音乐。



《DJMAX 携带版 酷懒之味》虽说不是该团体的专辑，但也收录了8首酷懒之味创作的人气歌曲，改编成《DJMAX》的曲目后，那种时尚、多元的曲风与游戏风格可谓相得益彰，同时也为玩家提供了了解“狎鸥亭系”流行音乐的机会，值得特别关注。

需要投币的台灯

炎骑士 提供



玩街机需要投币，这可是天经地义（撇开当前出现的插卡结算式街机不谈）！不过你可曾用过需要投币才能够照明的台灯？我们不能确定这个有点搞怪的创意是不是在向街机致敬，但这种独特的台灯开关方式实在是让人拍案叫绝。而且，你不必担心外出的时候忘记关灯，投入硬币之后的台灯在工作一段时间之后就会自动熄灭。只是，这种需要投币才能运作的计时台灯是“认钱不认人”，如果你手头没有硬币，而偏偏房间里又只有这惟一的照明设施，那就只能一个人坐在黑暗中发呆了。

可爱的全木制Wall-e

炎骑士 提供

相信每个看过《机器人总动员》的观众都渴望得到这样一个属于自己的可爱小机器人，之前我们也曾经向大家介绍过瓦利的玩具。不过这一次大家看到的这个小家伙可非比寻常，它可是完完全全用木质的零件拼装出来的！据说这个做工精致的小玩意儿是皮克斯的创意总监John Lasseter收到的一份来自迪士尼的礼物，并且它是赠送者专门定做。人们在感叹这个木质模型的做工精巧的同时，可能还会猜想它究竟会拥有多少可动零件。

顺便提一下，这个小玩意儿是全世界独一无二的限定版，所以我们就不要指望能够买到它了，在这里过一过眼瘾就可以了。



游戏文化 特稿

特稿 FEATURED ARTICLE

距离《机战 Z》发售已经有一个多月时间了。在来信中看到有读者表示想了解本作的剧情，在天下聚会和读者直接交流的时候也有人这么反应，为此我们特意请来对本系列研究颇深的阿修罗来给大家讲解本作的剧情。需要指出的是，作为一款大杂烩游戏，《机战 Z》的剧情不但长而且深，如果没看过相关动画、仅看文字的话，要想完全理解游戏剧情有一定难度，因此推荐大家去观看几部和本作相关的主要动画，如《交响诗篇》、《返乡战士》、《Z 高达剧场版》等等，在 TGS 特刊里也有相关的作品介绍。

另外，为方便玩家对应人名，我们在每页下方放了出场角色的中日文对照表，部分重要角色会配图介绍。



スーパーロボット大戦Z

World of Chaos

《超级机器人大战 Z》剧情概要

文 阿修罗 编 纱迦 美编 anubis

Glory Star

宇宙世纪，国家的概念被废止，人类在地球连邦政府的统一管理下成功建造了殖民卫星，将生存空间拓展到了宇宙。然而，在殖民卫星爆发了新的战火。在殖民卫星群 Side 3 宣布建国的吉翁公国与地球连邦之间爆发了大规模的战争，史称“一年战争”。一年战争令地球人类人口总数减少了三分之一，最后以地球连邦的胜利而告终。但是，随后又出现了企图依靠超古代文明之力征服世界的地狱博士，迈锡尼帝国、恐龙帝国以及来自外星球的维加星连合军也先后对人类展开了大规模的攻击。以魔神 Z、大魔神、巨灵神（又译作“古连泰沙”）和盖塔机器人为首的超级机器人军团击败了地狱博士和迈锡尼帝国，与恐龙帝国和维加星人的战斗也进入了最后阶段。





但是，面对众多超越非人类智能生命的挑战，人类本身却依然不能团结一致。一年战争虽然已经过去了 7 年，但是地球居住者与宇宙移民者之间的矛盾却越来越深化。地球连邦军内部逐渐被精英组织“泰坦斯”掌握，开始对宇宙移民者实行压迫。对泰坦斯的行为感到危险的人则组成了反地球连邦组织“幽谷”，开始了抵抗行动。而真正的命运之战就从这里拉开了序幕……

小原节子少尉被调配至月面基地，作为战技研究班“荣耀之星”的第 3 名成员，参与地球连邦军下一代量产机巴尔哥罗（バルゴラ）的评价试验。缺乏自信的小原节子在荣耀之星的队长丹泽尔和前辈托比帮助下树立起了信心。当反地球连邦组织幽谷突袭基地时，由于原本驻扎在基地内的泰坦斯中了调虎离山之计，担任测试任务的荣耀之星小队不得不展开展开了自卫战斗。战斗的过程中，基地内部的空间突然发生了扭曲的现象。节子 3 人在毫无知觉的情况下就被转移到了另外一个陌生的世界中。在这里，他们遭遇了不同势力的各色人物，与其他钢铁战士们结下了不解之缘。当有人企图将巨大的殖民卫星尤尼乌斯 7 号的残骸推向地球时，为了阻止这一恐怖事件的发生，超级机器人军团、荣耀之星小队、ZAFT 的米涅瓦及幽谷的阿伽玛集合到了尤尼乌斯 7 号的遗迹。在联手击退了恐怖分子和其他敌人后，大家开始准备破坏尤尼乌斯 7 号的工作。但是由于尤尼乌斯 7 号实在太过巨大，虽然众人的攻击将其分裂为了两半，依然没能阻止其中一块碎片落向地球。而就在此时空间扭曲现象再度发生，荣耀之星小队又一次被传送到了别的地方……

这一次，荣耀之星只做了短距离的空间移动，他们被送到了位于南美的轨道电梯附近。而这个地方也正在进行着激烈的战斗：建造轨道电梯的原本是与地球连合主体的大西洋连邦不合的另一个组织，而现在地球连合则企图趁尤尼乌斯危机之时来夺取轨道电梯的所有权。守卫电梯的战斗机

BANPRESTO 原创

节子（セツコ）、兰德（ランド）、阿萨金（アサキム）、梅尔（メール）、谢罗（シエロ）、吉艾（ジエー）

部队英勇地击退了敌人，但是该部队也只剩下了最后两名战士——桂木桂和奥尔逊。随着地球连合第二波攻击的到来，荣耀之星也加入了战斗，协助桂和奥尔逊对抗敌人。但是对方的部队数量实在太多，无奈之下，桂木桂只得发动时空震动弹，想要令轨道电梯自爆。

就在众人想要撤离爆炸现场的过程中，一台黑色的机体如同疾风一般出现在了荣耀之星小队的面前，一击破坏了队长丹泽尔所驾驶的巴尔哥罗3号机。同时，桂木桂和奥尔逊也因为地球连合攻击小队队长的阻挠而被拖住了脚步。随着时空震动弹的爆炸，众人都被卷入了超大规模的时空扭曲之中。而整个世界也在这次时空震动中迎来了终结……


丹泽尔（デンゼル）
BANPRESTO 原创


托比（トビー）
BANPRESTO 原创


桂木桂
《超时空世纪 ORGUSS》

Land Crasher

很久很久以前，地球曾经发生了一次巨大的变动。这个星球过去曾经拥有的文明及自然环境都在这次大变动中全部失去了，成为了被称为“佐拉”的星球。经过漫长的发展，在星球各处分别形成了自己独特的社会和文化。

在北半球最大的大陆“伽利亚”，特权阶级“Innocent”统治着这里的一大半土地。但是最终 Innocent 的统治却被自己所创造的新人类“Civilian”所打破。而统治着亚美利亚大陆南部的中央政府则因为 15 年前的第 7 次宇宙战争的战祸而一度濒临崩溃，但是现在也逐渐恢复了正常的统治体制。在宇宙方面，与中央政府处于敌对状态的宇宙革命军的状况也基本如此。另一方面，一直对两者保持不干涉立场的月球人类“月之民”也为了实现祖先的遗愿而逐渐开始了行动……

佐拉某处，修理工房“比特修理行”的兰德与梅尔“夫妻”驾驶着修理行的招牌狮子型机器人“钢雷王（ガンレオン）”，与驾驶高达 GX 的卡罗德一起接受了大名鼎鼎的返乡行动承办人“黑色南十字星”盖恩的邀请，参加他最近的一个大项目：帮助位于西伯利亚的半球都市“乌尔古斯克”的人进行返乡行动。这一次返乡行动将把乌尔古斯克的一部分“雅邦的天井”完全移走，其规模之大可以说史无前例！为了成功完成这个项目，兰德也邀请来了自己的老朋友——Iron Gear 的吉隆一行人。

在返乡行动的进行过程中，众人与突然出现的月光州接触后，神秘的空间扭曲再度发生，这次连兰德等人加上 Iron Gear 也一起被歪曲的空间吞了进去。当众人恢复意识后，他们已经从伽利亚大陆来到了北亚美利亚大陆。而当地的少年罗兰目睹了这一奇怪的现象。实际上罗兰本人是月之民 Moonrace 地球归还计划的体验者，2 年前被派来潜入地球社会的生活，以考察月之民归还地球的可行性。而现在月之民的大规模归还已经正式开始了。本来应该没有能力对抗月球军队迪安娜归还军（简称为“DC 军”）的英格利萨领地突然出现了统治南亚美利亚大陆的中央政府的部队。中央政府的军队向 DC 军发起了攻击，这引起了 DC 军的反击。罗兰驾驶着从石像中出现的机动战士 Turn A 与 Iron Gear 队一起击退了 DC 军。战后，盖恩代表 Iron Gear 队与英格利萨的领主格安进行了交涉，双方决定协力面对当前所遇到的局面。随后，迪安娜女王来到英格丽萨。由于女王并不希望发生战争，所以 DC 军与英格利萨暂时达成了和解。迪安娜惊讶地发现格安的女秘书、罗兰老板家的大小姐姬艾尔竟然和自己长得一模一样，于是两人互相变装为对方，开始了一个没有别人知道的小游戏。另一方面，月之民与英格利萨的民兵部队——也就是兰德一行人展开了联合演习，变装成姬艾尔的迪安娜女王也一同前往以考察地球的民情。

然而，在预定的演习场所众人看到了不属于这一片土地的城市废墟，而被称为堕天翅的敌人也出现在了这里。与堕天翅展开战斗的机械天使 Aquarion 遭到了重创，野蛮少年阿波罗则因为友人被堕天翅掳走而激发了潜在的力量，成为了 Aquarion 的操纵者。Aquarion 突然发挥出了强大的力量，击退了堕天翅。但是他和 Aquarion 其他的操纵者却从三德口中得知，因为空间扭曲他们已经来到另外一个不同的世界。就在众人惊讶不已的时候，堕天翅再度出现。这一次，名叫头翅的堕天翅出现在阿波罗的面前，唤醒了阿波罗体内过去生（前世）的记忆。两者的接触再次引发了次元的扭曲，而与此同时，另一个世界所爆发的时空震动弹则让所有世界迎来了一次终结！


盖恩（ゲイン）
《返乡战士》


罗兰（ロラン）
《倒 A 高达》


阿波罗（アポロ）
《创圣的大天使》


兰德

Break the world

被卷入时空震动弹爆炸中的桂木桂发现自己被传送到了轨道电梯之外的地方。在他面前，一艘从未见过的飞船出现了。飞船内的美女们自称是“艾曼”的人，提出了保护桂木桂的请求。正在双方交涉的时候，被称为“奇拉姆”的部队出现了，他们的目的是捕获“特异点”桂木桂。面对奇拉姆这种蛮横的态度，桂木桂决定与艾曼的人联手。战斗结束后，桂木桂从艾曼的夏伊亚和米姆吉等人口中得知了惊人的事实：他们现在所在的世界，并不是桂木桂所知道的地球，而是一个被称为“多元世界”的混合世界。

在过去的某个时间点，一次俗称“Break the world”的巨大时空震动导致各个世界的次元壁被破坏，不同世界的不同的部分组合在了一起，形成了这样的多元世界。艾曼和奇拉姆最先来到这个世界，已经有 20 年的时间了。而 5 个月前，地球连邦、地球连合、ZAFT、塔州连邦、中央政府、宇宙革命军等众多势力和人物也来到了这个多元世界。但是，这个多元世界依然是不稳定的，小规模的时空扭曲依然时有发生。同时，在地球上空出现了一层特殊的结界性质的次元壁，被称为“相克界”。相克界阻止了宇宙空间与地球之间的交通，只有在伽利亚大陆南部及太平洋上空等相克界稍薄的特定区域，人类才能够进出宇宙。

在相对封闭的地球上，地球连邦、地球连合、中央政府、塔州连邦等众多政治势力联合组成了新地球连邦政府。新地球连邦政府以世界警察自居，对世界各地的纷争强制进行介入，逐渐把各个小国纳入了自己的统治下。新地球连邦与奇拉姆之间组成了“友好平等”的关系，管理着以亚美利亚为中心的 70% 大陆面积及总人口的 75%。在其他地区，则形成了区别于新地球连邦及奇拉姆的独自的社会。其中最大规模的是以伽利亚大陆



《返乡战士》 阿斯汉（アスハム）、齐兹・蒙特（キッズ・ムント）

《魔神 BIG-O》 多萝西（ドロシー）、舒华兹（シュバルツ）





东南部为中心的商业国家“艾曼”，这个与奇拉姆同时期来到多元世界的国家依靠商贸与情报成为了奇拉姆、新地球连邦也不会轻易出手的第三方势力。在艾曼人的活动以及以新地球连邦为中心的世界规模的“情报一元化及共有化”系统“Universal Network”（简称为“UN”）的帮助下，多元世界的居民们逐渐开始对这个新生的世界有所了解、熟悉、适应，进而构筑起生活的基础。

多元世纪元年（MC.00），Break the world之后大约半年，一场不为人知的阴谋逐渐开始浮出水面了……

※注：因男女主角在剧情上有冲突和交叉，以下以男主角兰德的剧情为主。结局是原作路线的GOOD ENDING。

当兰德恢复意识的时候，他发现自己来到了一个叫作模范城的地方。除了自己的名字以外，他完全无法回忆起其他事情。把他救回来的罗杰·史密斯家的女仆多萝西告诉他，模范城是一个没有记忆（Memory）的地方，这里的所有人都没有关于过去的记忆。这个城市诞生于40年前的世界毁灭之日以后，城市里的人依靠着残存的技能的记忆继续着生活。多萝西的主人罗杰·史密斯是这个城市的谈判专家，这几日为了调查一宗神秘的连续杀人事件而彻夜未归。在兰德和多萝西一起寻找罗杰下落的过程中，经过一系列戏剧性的情节转折后，罗杰终于和他的机械巨神“BIG-O”一起重新现身在众人面前。但是随后罗杰一直在追踪的事件黑幕绷带男舒华兹驾驶另一台神秘的机械巨神“BIG-DUO”出现在罗杰面前，他在丢下了关于“真实”的一堆名词后离开了模范城。事后，兰德恢复了记忆，决定开始寻找失踪了的梅尔。而罗杰也决定离开模范城，开始追寻“真实”的旅程。

离开了模范城的兰德发现这个世界已经经历了翻天覆地的大变化。他在世界各地展开了旅行，通过UN寻找梅尔的下落、地了解多元世界的情况。在贝尔法斯特，他目睹了被阿弥陀驱动器激发了潜在力量的元祖LFO尼鲁瓦修所引发的“七波（Seven Swell）现象”。在太平洋的特利尼市，他与超级机器人军团一起打败了新的外星人部队！在北亚美利亚，兰德与Iron Gear的老伙伴们重逢了，并与卡罗德以前的同伴Freeden一行共同击退了企图夺取自治都市作为自己落脚点的DC军。DC军内部因为这次失败产生了更大的不满，军部人士对于姬艾尔扮装的迪安娜女王所奉行的和平谈判政策产生了逆反心理……

在伽利亚和亚美利亚大陆中间的某个交易点，奇拉姆的特异点搜索队找到了桂木桂，而兰德在他们眼中竟然也是一个特异点。在兰德、桂与奇拉姆的交战中，月光州、新连邦军、ZAFT与幽谷、超级机器人军团、堕天翅、Freeden和Iron Gear小队、盖佐克等外星人先后加入战斗，形成了混战的局面。之前在世界各处各自为战的战士们如今集结到了一起，为了共同的目的而与敌人展开了激战。战斗中，一个叫作阿萨金（前译阿萨基姆）的男人驾驶着黑色的机器人“狩狼牙”来到兰德面前，将与兰德失散多日的梅尔送回了兰德的身边。


罗杰·史密斯（ロジャー・スミス）
《魔神BIG-O》


迪安娜（ディアナ）
《倒A高达》


卡罗德（ガロード）
《机动新世纪高达X》

ZEUTH

一名自称新地球连邦军特殊部队“奇美拉”所属的雷文大尉的人与众人进行了接触。雷文大尉表示，奇美拉队受到新连邦军内部某高层人士委托与众人进行联系。这位高层人士想要从内部对新连邦军进行改革。但是在改革成功前，高层人士希望众人能够尽可能地拯救那些无法得到正规军队保护的人类，而奇美拉队也会向众人提供资金及情报支援。尽管大部分成员都是与新地球连邦军不合，不过奇美拉队的条件对于众人来说并没有利益上的冲突，而且在拯救地球的最终目的这一点上大家是相同的。所以众人很爽快地答应了雷文大尉。

与奇美拉队达成合作关系后，众人暂时分成了两条路线独立行动。ZAFT、幽谷、Freeden及超级机器人部队前往太平洋，主要目标是杜兰达议长特别关注的月光州。艾曼、Iron Gear一行人则为了与独自继续返乡行动的雅邦天井会合而前往了伽利亚大陆。太平洋分队在追踪月光州的过程中遇到了来自S-1星的阿尔迪巴隆军的袭击，更卷入了独立国家奥布的内部政治斗争之中。而前往雅邦天井的一行人则先后遭遇了奇拉姆、堕天翅的袭击，更在盖恩的宿敌阿斯汉的诡计下与DC军发生了战斗。在战斗中，众人揭穿了阿斯汉的阴谋，而变装成迪安娜女王的姬艾尔则突然发表了和平建国宣言，终止了双方的战斗。而随后太平洋分队也赶到伽利亚，大家一起击退了西铁运营部长的攻击，最终完成了雅邦天井的返乡行动！

为了称呼上的方便，重新合流到一起的这支庞大的机器人军队被命名为“Z Emergency Union of Terrestrial Human”，简称为“ZEUTH”，意义为“地球人类紧急救援连合”。

就在ZEUTH结成之时，兰德突然接到阿萨金的求救信号，于是孤身一人前去救援这位梅尔的恩人。在这里，他遇到了追赶阿萨金而来的小原节子。原来阿萨金就是当日在南美轨道电梯时空震动弹现场杀死荣耀之星队长丹泽尔的人，后来他又当着节子的面杀死了荣耀之星的托比。因此小原节子把阿萨金当作仇人，一路追踪至此。但是兰德并不知道阿萨金的身分，在他眼中阿萨金是梅尔的恩人、值得信赖的朋友，所以他替阿萨金挡住了节子的攻击。节子见无法杀死阿萨金，只得离去。而阿萨金对这次事件也没有多说什么就匆匆离去了。

在与西铁运营部长最后的交战中，盖塔小队从日本赶来支援ZEUTH，并给大家带来了令人震惊的消息：日本正在陷入前所未有的危机中！多元世界形成后，日本曾一度加入新地球连邦，但是后来却突然退出连邦，并开始实行锁国政策。同时，日本政府开始对各大研究所进行强行收购。在早乙女研究所保卫战中时，大家得知了隐藏在日本政府军背后的百鬼帝国的存在。在夺回光子力研究所后，众人决定将侵蚀日本的百鬼帝国一网打尽，为此他们制定了周全的计划。在山德曼的帮助下，百鬼帝国潜伏在日本政府中的间谍被聚集到了一起，而同时ZEUTH则全军出动，引诱百鬼帝国派出大军。这条打草惊蛇之计大为成功，百鬼帝国的间谍与军事力量同时被消灭。而此时雷文大尉来到日本，宣布新地球连邦将再度进驻日本。



▲百鬼帝国的ヒドラー不但名字和希特勒很像，就连样子也……




雷文（レーベン）
BANPRESTO原创


山德曼（サンドマン）
《超重神GRAVION》


杜兰达（デュランダル）
《机动战士高达SEED DESTINY》

《战斗机甲萨奔格尔》 吉隆（ジロン）、亚瑟（アーサー）

《倒A高达》 格安（グエン）、姬艾尔（キエル）

Trapped Heroes



就在日本的事情暂时告一段落的时候，Freeden、月光州、艾曼、Iron Gear一行人决定与米涅瓦、阿伽玛队告别，独自按照自己的目标行动。而其他相对独立的小队也分别选择了自己的路线。在互相告别之后，ZEUTH的两个分队各自离开了日本。此时的他们都不知道，有多大的考验在等待着他们。

月光州一行一路厮杀，在摆脱了新连邦军、百鬼帝国和堕天翅的纠缠后，来到了艾曼的领土内。艾曼的领导者玛尼夏为了修复时空决定强行控制特异点桂木桂，同时ZEUTH的其他队员则被艾曼出卖给了ZAFT军。由于不认同妹妹玛尼夏的做法，夏伊亚决定率领Factory保护桂木桂与ZEUTH离开艾曼。而此时奇拉姆也再度派兵来抓捕特异点，ZEUTH、艾曼、ZAFT和奇拉姆之间形成了混战局面。在神秘的女性齐娜的帮助下，ZEUTH分队成功摆脱了险境，暂时隐蔽到了位于南亚美利亚大陆的LFO发掘现场。在这里，艾雷卡因为身体发生了奇怪变化而独自离开了月光州，前去寻找她的兰顿发现她竟然和珊瑚融为了一体。虽然拼死救出了艾雷卡，但是兰顿心中却充满了后悔之情，而尼鲁瓦修也仿佛感应到了这种情感，再度引发了七波现象。ZEUTH趁机离开了战场。

另一方面，离开日本后ZAFT、幽谷一行为了接受卡拉巴的补给而前往香港。在这里，卡缪和真分别结识了少女凤和史黛拉，可是这两名少女都是新地球连邦军Phantom Pain部队的强化人。为了解救这两名少女，卡缪和真发挥出了强大的力量，用自己的真心感动了对方。但是在最后的战斗中，恢复了自我意识的凤选择了与进行自杀式攻击的新连邦指挥舰同归于尽，而被真解救下来的史黛拉也被医生诊断出离开新连邦的特殊设备就很难继续存活下去。而自由高达与大天使号在战斗中同时攻击双方的行为也再度激起了众人的不满，众人一致认为他们毫无目的的行为只会让战局更加混乱。

在行动过程中，ZEUTH的两个分队分别接到了雷文大尉的联络，奇美拉队的幕后支持者、新地球连邦军的骨干人物同时UN系统的规划者艾岱尔准将要亲自与他们会面。在不同的地点，众人各自见到了艾岱尔准将，确立了今后行动的大方向。在雷文大尉的建议下，好不容易得到休息机会的众人利用UN寻找另一支分队的情报，然而他们在UN上获取的情报都是关于对方恶行的报道。两支分队的成员之间互相产生了不信任感，都觉得对方背离了ZEUTH成立的初衷……

在这期间，阿萨金也暴露出了他真正的面目。阿萨金从背后偷袭了兰德，并把梅尔身体的秘密告诉了她本人：4年前，因为兰德的过失，梅尔的父亲谢罗被卷入了空间扭曲之中而失踪，梅尔本人也在那次事件中死亡了；凭借着钢雷王中绿色珠玉（Sphere）的强大的力量，梅尔获得了新的生命，但是代价是失去了关于那次事件的记忆，以及无法继续长大。得知了真相的梅尔对兰德产生了抗拒感，这令兰德的身心受到了巨大的伤害。而这样的结果正是阿萨金所期望的：兰德所体会到的痛将促使“浑身是伤的狮子”钢雷王觉醒，当阿萨金打败觉醒后的钢雷王后，他就能够得到钢雷王所拥有的珠玉的力量——珠玉正是阿萨金所追求的“太极”的碎片之一。但是，兰德与梅尔之间的羁绊比阿萨金预计得还要牢靠，在战友们的支援下，两人结开了心结。谢罗对钢雷王所施加的封印也在艾岱尔准将的专用科学家吉艾博士的改造下得到解除，兰德和梅尔也因此得到了更加强大的力量，一举打败了阿萨金。



与艾岱尔准将会面后，ZAFT与幽谷部队前往直布罗陀基地会见杜兰达议长，而超级机器人们则负责在周边地区警戒外星人的异常动向。在直布罗陀基地，DC军军部发动了政变，企图夺取迪安娜女王对DC军的控制权。危机时刻，罗兰和女王亲卫队队长哈利联手，将迪安娜与姬艾尔调换下来，由迪安娜亲自处理政变的问题。在追踪DC军旗舰的行动中，米涅瓦一行因为突然出现的月球军部MS部队而没能阻止迪安娜女王被送往宇宙。而在周边负责警戒的超级机器人小队在此期间也遭遇了很多事情。盖佐克利用抓获的人类制造了人体炸弹，这激起了众人对外星人的极度愤怒，对此深感遗憾的杜克选择了离开。而超重神小队也因为种种原因，同时失去了两名战斗人员。此时，风见博士通过研究特利尼能源发现了多元世界所在的时空即将发生大规模崩坏现象。

兰德这一边的ZEUTH也遇到了自己的问题。霍兰德因为艾雷卡身体异变的关系而变得十分敏感，尤其对于兰顿更是万般看不顺眼。出于自责和对霍兰德的不满，兰顿离开了月光州。而ZEUTH内部也有很多人对霍兰德的态度感到不满，卡罗德和桂木桂等人决定离开大部队去寻找兰顿。离家出走的兰顿遇到了霍兰德过去的战友、现在的敌人查尔斯和蕾伊。兰顿从查尔斯和蕾伊那里感受到了失落已久的亲情，也领悟到很多事情。但是查尔斯和蕾伊的真正目的却是艾雷卡，这是兰顿所无法接受的。为了保护艾雷卡，兰顿选择返回了月光州，依靠自己的力量赢回了霍兰德的信任。此时ZEUTH分队的大部队则受到了西铁总裁齐兹 · 蒙特所召唤出来的OverDevil的袭击。在众人合力将OverDevil击坠后，雷文大尉接到了最新的战报：新地球连邦军对奇拉姆发动了突然袭击。察觉到形势异常的ZEUTH分队立刻集合所有人员，前往奇拉姆的首都阻止新连邦军的暴行。

当众人赶到战场时，奇拉姆的首都已经受到了毁灭性的打击。由于奇拉姆的主力军队已经携带着该国所研制的时空修复设备离开了首都，兰德等人不得不面对新连邦军的大部队。随后，大天使号和自由高达也匆匆赶到。为了阻止新连邦军的巨型MS对城市的破坏，ZEUTH分队决定与大天使号联手抗敌。战斗中，ZAFT、幽谷方面的另一支ZEUTH分队也赶到了战场。但是此时两支分队的ZEUTH成员因为UN上的错误情报而互相产生了疑忌，无法组成有效的连携战术，仅仅是各自对新连邦军展开攻击。战斗中，飞鸟真发现新连邦军的巨型MS的驾驶员正是之前他送还给Phantom Pain进行医治的史黛拉。为了将史黛拉从无意义的战斗中解救出来，真想尽办法要把自己的思念传达到史黛拉的心中。然而在紧要关头，驾驶自由高达的大和吉良却对巨型MS发动了致命的一击，让真的努力功亏一篑。虽然从结果上来说，大和吉良的攻击破坏了新连邦军的战术核心，成功地阻止了他们的进攻。但是飞鸟真和与他同行的其他ZEUTH分队成员却无法原谅吉良的做法。而他们对于和吉良一起行动的兰德一方的ZEUTH分队的猜疑更因此加深一步，战斗结束后双方不欢而散，各自踏上了不同的道路……


艾岱尔（エ－デル）
BANPRESTO 原创


霍兰德（ホランド）
《交响诗篇》


史黛拉（ステラ）
《机动战士高达 SEED DESTINY》

《机动战士高达 SEED DESTINY》 真（シン）、吉良（キラ）、拉克丝（ラクス）、美玲（メイリン）、阿斯兰（アスラン）、卡伽利（カガリ）

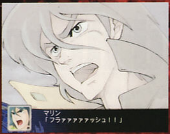
Second Break

就在众人与新连邦军交战的时候，运输时空修复设施的奇拉姆部队遭到了狩狼牙的袭击。奇拉姆的特异点、桂木桂过去的战友奥尔逊虽然得到了小原节子的情报，但还是来迟了一步。由于时空修复设备遭到破坏，奇拉姆失去了阻止时空崩坏的手段。而就在这时，新连邦军向奇拉姆方发出了邀请，邀请他们参观新地球连邦独自进行的时空技术最新研究成果的实验……

奇拉姆首都之战之后，PLANT的杜兰达议长与歌姬“拉克丝”一起通过UN向全世界发表了演说，公布了这次新连邦军的军事行动背后所隐藏的黑手——贤人议会的存在，指出他们正是各种战争的根源。但是西洛克与杜伊利用了杜兰达的演说，趁机发动政变消灭了贤人议会，并以高姿态成立了新的政府，通过UN向所有市民表示要全面肃清贤人议会及其支持者。而在新连邦的情报反击战中，自由高达与大天使号则成为了他们对抗贤人议会的“特别部队”，通过前大战英雄的名号来混淆大众的视听。而这条信息更让飞鸟真这边的ZEUTH成员对兰德一行投靠新连邦的虚假情报深信不疑。

在并非偶然的“巧合”下，两支ZEUTH的分队在一个气候异常的雪山地带遭遇了。作为ZAFT军的米涅瓦一行得到了议长的命令，要消灭自由高达和大天使号。而两边的ZEUTH都因为UN上流传的关于对方的虚假情报而陷入了互相仇视的状态，不由分说地展开了战斗。飞鸟真为了替史黛拉复仇而激发出了愤怒的力量，击坠了自由高达，大天使号也在战斗中受创撤退。正当双方打得不可开交之时，破岚万丈和奥尔逊闯入了战场，将两支ZEUTH分队各自带离了战场。从万丈和奥尔逊的口中，众人得知之前在UN所获得的关于对方的情报都是经过篡改的，有人在暗中故布疑阵，刻意让ZEUTH的成员互相残杀。若非万丈他们及时赶到将真相告诉众人，结果不堪设想。

此时，杜伊又通过UN向人类公布了“科拉利安”这种神秘生命体的存在，并宣称这种生命体是人类的敌人，必须按照英雄阿德洛克的“扬羽构想”将其歼灭。但是事实并非如此，兰顿的父亲、霍兰德的师傅阿德洛克真正的构想是人类与科拉利安通过沟通而达成共存。艾雷卡正是为了与人类沟通而诞生的人型科拉利安，她与





兰顿之间产生的恋情也正是扬羽构想可行性的最佳体现。

通过情报得知新连邦将联同奇拉姆一起进行时空震动技术实验的两支ZEUTH部队先后赶到了目标的实验地点，但是百鬼帝国、堕天翅、外星人联军也在神秘人的指引下闯入了实验地点。所有人的目的都是新连邦所拥有的时空控制技术。混战中，新连邦的总统决定发动时空震动弹以打破战局，但是没想到这枚实验性质的震动弹竟然引起了Break the world级别的时空破坏。而在ZEUTH面前，一个头戴面具、自称“黑之大能（Black Charisma）”的人物出现了。他正是导演了一切的幕后黑手！黑之大能警告ZEUTH，他们将面临更大的挑战。

二次崩坏（Second Break）之后，多元世界再度发生了巨变。虽然目前世界的基本结构没有Break the world时那么剧烈的变化，但是大陆的位置却发生了惊人的改变。同时，相克界开始变薄，金星和水星也因为此次崩坏而消失了。根据观测得知，多元世界的次元境界线开始加速崩坏，用不了多久就会濒临毁灭。为了解救世界的危机，两支ZEUTH重新合流到了一起。而随后，ZEUTH也成功说服了奇拉姆和艾曼两国放弃战争，共同为修复时空而努力。同时，众人也得知了ZEUTH全体队员本身已经成为了二次崩坏的特异点，正是拯救世界的关键。

因为相克界变薄，大本营位于宇宙的外星人联盟也先后对地球展开了大规模的袭击。在新地球连邦首都保卫战中，ZEUTH俘虏了艾尔达军的前指挥官泰拉尔，但是超重神Gravion却在此战中再度受到重创。此战之后，而米涅瓦的成员被召回ZAFT基地接受质询，出人意料的是杜兰达议长并没有处罚众人，反而给飞鸟真与雷配备了最新型的高达型MS。但是另一方面，议长决定将阿斯兰灭口。得到美玲通报的阿斯兰驾驶救世主高达在逃离基地的途中遭遇真与雷的追击，并被受到雷言语挑拨的真击坠。而此时迪安娜为了亲自解开黑历史的真相决定跟随金加纳姆前往月球。

外星人联军采用了阿尔迪巴隆的大洪水作战计划，企图融化地球的冰川，利用洪水消灭地球人类。战斗的最后，马林等人打破了心结，用巴鲁迪奥斯的舍身攻击破坏了阿尔迪巴隆的人造太阳，成功阻止了大洪水作战，并俘虏了阿尔迪巴隆的女指挥官阿芙罗蒂亚。同时超重神小队获得了Sol Gravion这个更加强大的力量，Aquarion队也大显身手，打败并活捉了小天翅・双翅。但是战斗结束后，众人却从昆诗坦博士口中得知了一个惊人的真相：如果大洪水作战成功了，现在的地球就会变成S-1星——也就是说S-1星人实际上是未来的地球人，他们因为时空震动而穿越了时间来到过去，对自己的母星展开了侵略。


西洛克（シロッコ）《机动战士Z高达》


杜伊（デュ・イ）《交响诗篇》


马林（マリン）《宇宙战士 BALDIOS》

Black History

根据昆诗坦博士的研究以及其他的历史记录、传说，众人推测出了这样一个事实：在被称为“黑历史”的时代的最后，一次巨大的时空破坏产生了无数的平行世界，ZEUTH队员各自所在的原来世界正是这众多平行世界的一个个实例。为了进一步了解黑历史的真相，ZEUTH决定去寻找INNOCENT的领袖亚瑟。而亚瑟此时正和沃达拉教的领袖诺鲁布一起被囚禁在贤人议会的幕后支持者罗格斯组织的据点内。成功打击了罗格斯、救出了亚瑟和诺鲁布之后，ZEUTH得知了在月球的供电设施之下存在着记录黑历史真相的设备“D.O.M.E.”，而那里还沉睡着NEYTYPE的意志。

罗格斯的残党在撤离据点后逃往了塞兰家掌权的奥布，而此时ZAFT则以剿灭罗格斯为理由向奥布发出了投降劝告。在奥布之战中，原奥布代表卡伽利重新夺回了国家的控制权，并宣布要逮捕吉布里尔，但吉布里尔却趁乱逃到了宇宙。因为金加纳姆、宇宙革命军和阿克西斯的MS部队的突然出现，ZEUTH没能阻止吉布里尔的逃离。战斗结束后，杜兰达议长再度和“拉克丝”一起在UN发表演说，想把剿灭罗格斯失败的黑锅推到奥布身上。相对的，卡伽利也代表奥布通过UN发起了反击，当真正的拉克丝与姬艾尔所扮演的迪安娜女王出现在众人的面前时，杜兰达议长一直以来努力塑造的正面形象在民众心目中也出现了裂痕。





随后，雷文大尉也暴露了他的真正目的：奇美拉队一直以来都在利用ZEUTH，艾岱尔准将通过ZEUTH的活动逐渐巩固了自己在新连邦军中的地位，并趁机与杜伊、西洛克一起发动了政变，夺得了新连邦的实际控制权。当目的达成后，奇美拉队又企图令ZEUTH自相残杀，但是因为万丈和奥尔逊的介入而未能得逞。现在ZEUTH已经彻底成为了他们实现自己野心的障碍物，所以奇美拉队必须与ZEUTH彻

《宇宙大帝 GOD SIGMA》 泰拉尔（テラル） 《创圣的大天使》 希利乌斯（シリウス）

底决裂。至于再度出现的阿萨金，他的目的与奇美拉队并不一致，只是因为其目标兰德身处ZEUTH队中，所以才和奇美拉队联手。

击退了奇美拉队与阿萨金之后，米涅瓦接到了PLANT议会的命令，不得不离开ZEUTH返回ZAFT军。ZEUTH其他成员则为了消灭外星人部队而来到宇宙。原本经过周密计划的奇袭行动因为风见博士的背叛而完全失败，同时ZEUTH也陷入了苦战中。而ZAFT的部队也将ZEUTH作为敌军展开攻击，令众人措手不及。危急时刻，大天使号及时赶到，协助众人击退了敌军。然而就在这个时刻，控制了月球供电设施的罗格斯契启动了最终兵



器"镇魂歌"，对PLANT进行了毁灭性的打击。与ZAFT、阿克西斯结成同盟关系的宇宙革命军使用卫星镭射炮破坏了中转空间站。此时，阿克西斯的指挥官哈曼提出了与ZEUTH会面的请求。面对哈曼关于ZEUTH与阿克西斯联手的提议，已经成为幽谷领导者的库瓦特罗大尉察觉到了对方的野心，拒绝了这个提议。这个决定使得ZEUTH处在了宇宙革命军和阿克西斯部队的包围之中，而此时新连邦军也赶到了战场，让ZEUTH的处境更加危急。最后时刻，卡罗德从战场之外发射了DX高达的双重卫星加农炮，一举破坏了宇宙革命军的卫星镭射炮，也逼退了所有敌军。

就在众人对镇魂歌发起总攻击的时候，镇魂歌再度启动了。然而就在即将发射前，镇魂歌却停止了攻击——原来在最后关头D.O.M.E.接受了缇法的意志，终止了发射。随后，迪安娜将聚集在附近宙域的新地球连邦、ZAFT、宇宙革命军、阿克西斯等势力的高层人物一起邀请到了D.O.M.E.面前，与ZEUTH一起解开了黑历史真相之谜。


风间博士
《宇宙大帝 GOD SIGMA》


弗罗斯特（フロスト）兄弟
《机动新世纪高达X》

按照D.O.M.E.的记录，之前众人所推测的黑历史最后所发生的时空破坏的确存在，但那个时空破坏却是现在这个多元世界的最后之战。当目前的战争继续发展下去，大规模的时空破坏就会发生，时间轴将被扭转回遥远的过去，形成一个无法逃脱的战争之环。在随后诞生的各个平行世界中，这最后的大战就是所谓的"黑历史"！

就在众人对黑历史的真相惊愕不已时，破解了D.O.M.E.秘密的弗罗斯特兄弟开始了他们的复仇行动。原来杜兰达议长有一套对人类基因进行改造管理的"命运计划"，在上一次黑历史的最后，命运计划的核心内容流传到了弗罗斯特兄弟所在的世界。中央政府为了追求强大的新人类Newtype的力量而根据命运计划开始了基因改造工程。弗罗斯特兄弟正是基因改造工程的产物，他们虽然拥有常人所不具备的特殊能力，但是因为无法使用Newtype专用的Flash System而被抛弃。对于世界感到绝望的兄弟二人得知了黑历史的真相后决定破坏这个世界，向造成他们悲哀宿命的一切进行复仇。战斗中，罗兰的Turn A高达与Turn X双双启动了月光蝶系统，这正是黑历史的最后毁灭文明的力量之一。Aquarion小队的希利乌斯也因为对人类黑暗面的绝望而觉醒成为了堕天翅。战斗的最后，宇宙革命军与中央政府的最高指挥官双双丧命，而西洛克、金加纳姆等人却依然决定按照自己的理念行事。

Destiny Battle

在解开黑历史之谜后，众人综合各种情报后发现：要想避免世界毁灭，必须阻止次元境界线的崩坏。除了利用特异点进行时空修复外，人类与科拉利安之间的关系也极为重要。在沃达拉教领袖诺鲁布的引导下，艾蕾卡和兰顿将深入沃达拉宫去寻找阻止次元崩坏的要诀。虽然通过这次交流艾蕾卡和兰顿没有得到明确的救世方法的解答，但是却再度成功地确认了科拉利安希望与人类共存的愿望。随后的战斗中，ZEUTH又打败了再度复活的Over Devil，罗杰的机械巨神BIG-O也增加了了新的能力。在维加星军团、风见博士连同百鬼帝国对山德曼的圣日尔曼城所发动的大规模攻击中，众人因为风见博士对己方部队了如指掌的关系而陷入了前所未有的苦战中。最后关头，God Sigma发挥出了潜在能力，发明了特利尼能源却因为沉溺科学而堕入歧途的风见博士最终被自己的发明所打败。而在魔神队与盖塔队的合力攻击下，维加星军团、百鬼帝国也遭到了毁灭性打击，维加大王、布莱大王双双战死。但是同时，泽拉拜亚的创造者修基也代表外星人联军对地球人发表了最终决战的战斗宣言。

面对外星人的宣言，迪安娜女王对全人类发表了演说，提议团结一致对抗外星人。然而，ZAFT的杜兰达议长、新连邦的杜伊和西洛克、阿克西斯的哈曼却各自有各自的打算。虽然各势力的高层都参加了会谈，最终却没能达成共同对抗外星人的协议。杜兰达议长更暗中派遣刺客来暗杀拉克丝，得知此消息的"冒牌拉克丝"米娅替拉克丝挡下了致命的一击。因为交涉无果，ZEUTH只得独力迎击外星人联军。在这场战斗中，各个外星势力的头目先后被打倒，外星人联军彻底瓦解。在最后时刻，山德曼闯入泽拉拜亚移动要塞"戈玛"的内部，亲自打败了修基，并打算与泽拉拜亚一起毁灭。但是泽拉拜亚并没有随着修基被击败而停止，反而进一步暴走，要塞戈玛变形了成了巨大的人型兵器，开始向地球步步逼近。

面对巨大的戈玛及泽拉拜亚军团，刚刚经历了与外星人联军最终决战的ZEUTH也无法全力对抗。而关键时候堕天翅、金加纳姆和弗罗斯特兄弟也出现在战场对ZEUTH展开了攻击，更令战况变得十分危急。战斗中，迪安娜女王和拉克丝带着虚弱的米娅来到战场上。米娅用尽最后的生命之力，唱出了鼓舞士气的战歌。受到米娅生命之歌的感染，在附近待命的ZAFT和新连邦部队也为了地球的未来而加入战斗，将戈玛内部出现的泽拉拜亚援军引离了战场。堕天翅、金加纳姆和弗罗斯特也失去了战意，纷纷离开了战场。同时，困在戈玛内部的山德曼也重新激起了生的意志，驾驶God Σ Gravion突出重围。在ZEUTH战友的支援下，两大Gravion合体成为Ultimate Gravion，使出了超强必杀技"超重炎皇斩"，彻底破坏了戈玛。

外星人的威胁消除后，地球人的内战也拉开了最终决战的帷幕。杜兰达议长向全世界发表了开始实施"命运计划"的宣言，同时他还启动了移动要塞"弥赛亚"。为了阻止杜兰达议长，ZEUTH决定攻入弥赛亚。而西洛克也亲自率军来到了战场。在三方混战中，ZEUTH打败了过去曾并肩作战的飞鸟真和米涅瓦号，也打败了西洛克和杜兰达议长。在弥赛亚内部，杜兰达议长把未来托付给了大和吉良、飞鸟真这样的年轻人，并提醒ZEUTH要小心"黑之大能"这个神秘人。为了向杜兰达复仇，弗罗斯特兄弟用卫星炮破坏了弥赛亚的指挥中心，彻底了结了议长的性命。就在战斗貌似已经结束的时候，新连邦的杜伊发动了卫星武器，一炮命中弥赛亚。受到重击的弥赛亚改变了运行轨道，落向了南极大陆。而杜伊的真正目的就是利用弥赛亚坠落的强大冲击力破坏位于坠落的科拉利安司令簇，彻底消灭科拉利安。为了阻止杜伊的行为，ZEUTH赶往了弥赛亚的坠落点。

在那里，他们发现了堕天翅的大本营——失落的亚特兰蒂亚和生命之树。原来，在一亿两千年的大战中，太阳之翼背叛了天翅族，导致亚特兰蒂亚被封闭在了次元的牢狱中无法逃脱。堕天翅更被神秘力量强制与人类进行战斗，每一万两千年就要经历一个轮回。科拉利


米娅（ミーア）
《机动战士高达 SEED DESTINY》


修基（ヒューギ）
《超重神 GRAVION》


金加纳姆（ギンガナム）
《倒A高达》


梅尔

《交响诗篇》 查尔斯（チャールズ）、蕾伊（レイ）、阿德洛克（アドロック）、诺鲁布（ノルブ）

安原本存在于次元的夹缝中，当亚特兰蒂亚重新回到普通次元时，科拉利安也可以通过亚特兰蒂亚进入普通次元——这就是所谓科拉利安的觉醒。然而科拉利安的觉醒会进一步加速次元境界线的崩坏，最终导致世界毁灭。但是堕天翅并不关心世界的毁灭，他们只是想让太阳之翼觉醒，为生命之树授粉，从而诞生新的生命果实。但是太阳之翼并不是拥有过去阿波罗尼亚斯记忆的阿波罗，也不是觉醒为堕天翅的希利乌斯，而是机械天使 Aquarion 本身！得知自己被堕天翅利用的希利乌斯重新返回 ZEUTH，太阳之翼终于觉醒。

堕天翅、杜伊指挥下的新连邦军、ZEUTH、弗罗斯特兄弟和金加纳姆以及无数 Over Devil 再度展开了大混战。战斗中 Turn A 和 Turn X 的月光蝶系统发动，Turn X 被月之茧封印，而月光蝶中的纳米机器人污染了生命之树。随后，弗罗斯特兄弟也被 ZEUTH 击败。霍兰德独自闯进杜伊的母舰银河号，在决斗中霍兰德的哥哥杜伊自杀身亡。随着生命之树的崩坏，科拉利安开始觉醒，时空崩坏即将发生。为了保护兰顿所在的世界，艾蕾卡决定与科拉利安同化，成为代理司令簇，安定次元境界线……



Memory





艾蕾卡的行动暂时停止了时空崩坏的发生。在扭曲的时空中，兰顿和其他 ZEUTH 队员进入了科拉利安所在的次元夹缝。在这里，兰顿遇到了当年为了追寻科拉利安而失踪的姐姐黛安。从黛安的口中，兰顿得知了科拉利安一直以来为了与人类交流所做的努力，也得知了在次元夹缝中存在着无数与科拉利安同化了的人类的意识。虽然黛安指出，只要与科拉利安同化就无需再担心世界毁灭，但是兰顿和 ZEUTH 的队员都不愿放弃为了拯救艾蕾卡、拯救世界的努力。他们选择了通过自己的战斗来阻止世界的崩坏。

告别了黛安的意志之后，众人发现自己来到了罗杰原本居住的模范城，而此时罗杰正和驾驶 BIG-FAU 的模范社社长阿莱克斯在进行战斗。原来，模范城是一个独特的地方，一个不同于大特异点的特殊存在。这是巨大意志——也被称为次元力或者所谓太极——所安排的一个特殊的舞台，在这里生活的人被抹消了过去的记忆，按照这个巨大意志的设定扮演着自己的角色。阿莱克斯身为模范城的管理者却没有被选择成为机械巨神 THE BIG 的主宰者（Dominas），而被选为主宰者的罗杰却选择了离开模范城，这一点让阿莱克斯极为不满。为了杀死罗杰和 BIG-O 而令自己成为真正的主宰者，阿莱克斯强行操纵 BIG-FAU 进行战斗。在战斗中，罗杰拒绝了阿莱克斯关于放弃记忆、生活在拥有虚伪和平表象的模范城的要求，选择了继续为了拯救世界而战。此时，拥有自我意识的 BIG-FAU 反过来吞噬了阿莱克斯的意志，随后大量 THE BIG 突然降临到了模范城内。

此时"黑之大能"与阿萨金出现在了 ZEUTH 面前，为 ZEUTH 揭开了最后的谜题：在黑历史的最后，被称为太极·次元力·源理之力（Origin Law）的巨大意志派遣代表自己意志的使者 THE BIG 军团降临到世界上，彻底毁灭了世界。本来作为特异点的 ZEUTH 如果能够选择放弃记忆、成为模范城这个舞台的演员，世界就可以避免被毁灭的下场。而现在 THE BIG 军团出现在这个模范城，就表明源理之力已经决定了要毁灭掉现在这个多元世界。阿萨金告诉众人，当身为世界记忆本身的安杰尔回归到巨大意志中时，一切都会被重置，世界将会被毁灭。最后的 5 分钟，罗杰突破了 THE BIG 军团的阻挠，来到安杰尔身边，作为谈判专家与被巨大意志所控制的安杰尔进行最后的交涉。当罗杰的话语成功地打动了安杰尔的内心时，众人被传送回了模范城外面的世界。







Fight for Future

此时的多元世界，各大势力基本瓦解。当艾岱尔准将认为已经没有任何敌对战斗力时，她终于从幕后走到了台前，宣布自己成为新世界的统治者。而此时重返普通次元的 ZEUTH 则成为了从艾岱尔手中拯救地球的最后希望！

为了让全体人类认清艾岱尔的真面目，ZEUTH 决定前往位于南亚梅利亚大陆的新连邦军 UN 管理中心，通过这里的设备将艾岱尔暗中挑起多元世界战争的真相公布给大家。另一方面，为了在修复时空的同时救出成为了科拉利安的代理司令塔的艾蕾卡，ZEUTH 还决定向民众公布世界即将毁灭的信息、与科拉利安共同以意识形态存在于次元夹缝中的人们的去向，以及利用特异点修复时空的方案。如果这一作战能够成功实施，阿姆罗大尉可以通过 ν 高达的 Psyco Frame 收集全人类修复时空的意愿，传达给身为特异点的桂木桂和奥尔逊，再由他们与大特异点接触以完成时空修复的过程。随着时空修复的成功，人类将与科拉利安达成共存关系，艾蕾卡也可以不必继续履行代理司令簇的功能，重新回到兰顿身边。在消灭了雷文等人率领的奇美拉队后，ZEUTH 很快完全控制了 UN 管理中心。库瓦特罗通过 UN 将多元世界的真相传达给了全人类，并提示大家，距离时空破坏只剩下 24 小时的时间！





经过短暂的休息，ZEUTH 迎来了艾岱尔最后的攻击。艾岱尔驾驶着强大的机动兵器"Lemures"亲自率领大军前来破坏代理司令簇，打算通过牺牲科拉利安以及存在于次元夹缝中的人类来确保不会发生时空崩坏。面对几乎毫无弱点的 Lemures，ZEUTH 放下了一切包袱拼死一搏。在卡拉巴、西铁、塔州连邦军等外围部队的支援下，艾岱尔被孤立在了 ZEUTH 的包围中。经过一番奋战，以世界统治者自居的艾岱尔终于被打败了。做好了万全准备的 ZEUTH 来到 UN 管理中心上空的宇宙空间，准备在这里与变成了司令簇的艾蕾卡进行接触。面对众多抗体科拉利安，兰顿驾驶着二次进化的尼鲁瓦修冲向了艾蕾卡。

眼看兰顿即将与司令簇接触之时，阴魂不散的艾岱尔驾驶着严重破坏的 Lemures 追来阻止众人。而此时另一架 Lemures 出现在了艾岱尔和 ZEUTH 的面前，驾驶它的竟然是"黑之大能"。在神秘力量的作用下，黑之大能的 Lemures 改变了形体，成为了 Chaos Lemures，而黑之大能也摘下了面具——一个有着天真笑容的人出现在了大家的面前。此人自称吉·艾岱

《超时空世纪 ORGUSS》 奥尔逊（オルソン）、夏伊亚（シャイア）、米姆吉（ミムジィ）、玛尼夏（マニーシャ）

尔，也就是“真正的艾岱尔”。随后，吉·艾岱尔说出了更加惊人的事实：艾岱尔准将是他制造出来的玩具，由他设定了统治世界的目标。然而他本身并没有兴趣统治世界，这么做只是为了打发无聊的时间。掌握了部分次元力的吉·艾岱尔拥有如同神一般的能力，但是他只想做混沌的魔王。为了让世界变得更“有趣”，他从多元世界产生前就开始玩弄人类：是他暗中告诉杜兰达议长关于平行世界的存在；是他袭击了关押阿姆罗的新人类研究所，企图令阿姆罗与夏亚相遇而引发黑历史的终结；是他变成吉艾博士在暗中与ZEUTH和艾岱尔双方接触；也是他以“黑之大能”的身分将ZEUTH及所有多元世界的所有人玩得团团转。但是，他同时也指出，自己只是起到一个引导作用，真正导致时空破坏的却是人类的本性。现在，他为了继续保持这个混乱的多元世界而决定阻止ZEUTH通过特异点对时空进行修复。

吉·艾岱尔毫不留情地击坠了艾岱尔准将的Lemures，然而向ZEUTH全体成员发起了挑战。一方面，兰顿进入司令簇内部与艾蕾卡进行接触，另一方面众人则对吉·艾岱尔的Chaos Lemures发起了最后的进


兰顿（レントン）
《交响诗篇》


艾蕾卡（エウレカ）
《交响诗篇》


吉·艾岱尔
（ジ·エーデル）
BANPRESTO 原创

攻。因为吉·艾岱尔告诉众人，正是Chaos Lemures歪曲了次元境界线，众人才一直无法找到大特异点的准确位置。而如果无法接触大特异点，时空修复也是无法进行的。在战斗中，兰顿成功唤回了艾蕾卡。对此感到不满的吉·艾岱尔利用次元力从平行世界中召唤出了自己，3台Chaos Lemures同时向ZEUTH发起了猛攻，如果众人无法同时击坠这3台Chaos Lemures，吉·艾岱尔就会利用次元力将平行世界的自己无限复活！

Save the World



眼看距离时空破坏的时间限制越来越近，ZEUTH众人为了多元世界的未来发挥出了最大力量。在钢铁救世主们密集的战火中，3台Chaos Lemures全部消失在了宇宙空间中，通往大特异点的道路也被打开。然而，因为科拉利安失去了艾蕾卡所变成的代理司令簇而开始加速复苏，眼看多元世界已经濒临毁灭的边缘。就在这样的危急时刻，失去了同伴的堕天翅·头翅却突然袭击了Aquarion，夺取了它的一部分。在Aquarion小队的领导者不动GEN的提示下，众人明白了一点：多元世界并非如同吉·艾岱尔所说的是一个混沌的世界，在这里大家遇到了很多新的朋友，产生了很多新的记忆。而阿波罗、希利乌斯和头翅也在这一刻明白了用自己的翅膀创造出Aquarion的阿波罗尼亚斯真正的目的：让堕天翅与人类共存。集合了人类与堕天翅力量的Aquarion进行了最后的创圣合体，令太阳之翼完成了真正的觉醒。三人合力使出了“无限合体拳”，暂时锁住了开始扩大的次元裂缝，为其他战友进行时空修复争取了时间。

ZEUTH穿越了次元道路来到了大特异点的面前，发现大特异点竟然是一直以来被认为因为Break the world而消失了的尤尼乌斯7号的残骸。原来当日桂木桂启动时空震动弹引发时空破坏之时，尤尼乌斯的残骸也坠落到了震动弹爆发点附近。时空破坏所产生的大量次元力集中到了这个巨大无比的物体上，令其成为了大特异点。当桂木桂和奥尔逊通过Psyco Frame接收了全人类的意愿准备与大特异点接触进行时空修复之时，不甘心失败的吉·艾岱尔再度出现，他打算破坏大特异点阻止时空修复。兰德舍身挡住了吉·艾岱尔的攻击，Chaos Lemures强大的攻击刺激了钢雷王和梅尔体内的珠玉，激发了珠玉所拥有的太极·次元力。钢雷王与Chaos Lemures的次元力互相干涉，这使得吉·艾岱尔无法任意行动，只能眼睁睁地看着桂木桂与奥尔逊在最后一刻完成了时空修复……

当众人恢复意识之后，发现自己仍然身在多元世界，次元境界线也恢复到了开始时空修复前的状态——虽然依然不太稳定，却没有继续崩坏的迹象。原来人类的愿望就是继续保持多元世界的现状，虽然这不是一个完美的世界，但是只要大家努力建设，它一定可以成为所有人都能安居乐业的新家园！





存在次元夹缝中的人类意识，有一半跟随科拉利安前往另一个世界探索其他与人类共存的方法，而另一半则选择回到多元世界。太阳之翼Aquarion则为了锁住次元裂缝，化作世界之柱停留在了UN管理中心上空。

ZEUTH的战士们在战后也制定了自己的未来规划。有人重新过起了普通人的生活；有人选择了参与家园的重建工作；有人选择了救助新转移到多元世界来的旅行者；有人加入了军队，继续为维持世界的和平安定努力；有人进入了政府，从政治方面着手改变世界；也有人离开地球，前往遥远的宇宙，去完成自己应当肩负起的职责，为外星人与地球人共同的未来而奋斗。

在准备开始四处流浪的兰德面前，已经长成大人的梅尔出现了。虽然珠玉离开了身体，梅尔却没有因此死去，反而找回了失去了的4年时间。修理工房“比特修理行”重新开业，在这个多元世界中，还有更多的冒险在前方等待着两人……






钢雷王

关于阿萨金

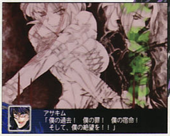
阿萨金·杜文是本作中原创系的核心人物，男女主角路线的主要剧情都与他息息相关。在女主角路线，他纯粹以为达目的不择手段的大恶人形象出现；但是在男主角路线，他还表现出了一些隐藏在表面之下的善良面。

阿萨金的主要目的是追寻所谓“太极”的力量。“太极”在故事中有多种叫法，巨大意志、源理之力、次元力都是它的异名。在过去，阿萨金曾经犯下过大罪，因而被太极关进了“无限狱”。虽然他可以在众多平行世界中任意往来，却无法摆脱因果律的束缚。

为了摆脱这个被诅咒的宿命，阿萨金决定将太极之力掌握在自己手中。但是太极分成了12个碎片，也就是钢雷王和巴尔哥罗所拥有的珠玉(Sphere)。阿萨金必须令珠玉的持有者觉醒，再将其击败才能获得珠玉所拥有的力量。而令对方觉醒的条件就是通过各自对应的负面情感——钢雷王与兰德所对应的是“痛苦”，而巴尔哥罗/Gunnery Carver与小原节子所对应的则是“悲伤”。但是如果珠玉的持有者没能觉醒，阿萨金即使杀死他们也只会令珠玉离开、去寻找下一个持有者。所以在故事中我们可以看到，当男/女主角觉醒后，阿萨金会放弃向另一方的纠缠。在男主角路线中，只要满足特定条件，阿萨金就被兰德追求自由、坚持自己理念的行动感化，在最后与吉·艾岱尔的决战中助男主角一臂之力。

本作剧情中对于阿萨金过去所犯的罪并没有进行深入交代，但是从他所驾驶的机体“狩狼牙”的设定、招式名称以及阿萨金的配音演员等多个方面，玩家都可以找到与Banpresto老牌原创人物安藤正树相关的痕迹。而游戏发售前被好事者重新挖掘出来的废弃设定“次元烈风狩狼哉”也通过网络成为了热门话题。







关于小原节子

本作的女主角是一个超级悲剧性的人物。在故事的一开始，她被分配到了光荣之星小队担任量产试作机巴尔哥罗的试飞员。但是由于个性的问题，她并不是那么自信。幸好有队长丹泽尔和帅哥前辈托比的鼓励，节子才树立起了人生的目标。但是很快节子就在事故中失去了丹泽尔队长和托比。虽然后来托比重新出现，可是也被阿萨金当着节子的面杀死。这一事件令节子被悲伤、绝望和恐惧支配。

后来，阿萨金变化成托比接近节子，在给予了她希望之后再一次把她推下了深渊。他更召唤出平行世界的丹泽尔和托比，让他们与节子互相战斗，以此来刺激珠玉的觉醒。虽然最后节子的悲伤令Gunnery Carver中的珠玉之力觉醒，但她本人也因为副作用而逐渐失去了五感，不久于人世。满足一定条件的Good Ending中，节子与平行世界的丹泽尔、托比共同生活下去，这也算是最后的一点补偿吧！

小原节子的故事虽然让人觉得非常伤感，但是也存在一些难以解释的地方。比如珠玉原本存在于巴尔哥罗1号机的Gunnery Carver中，节子是3号机的驾驶员，在轨道电梯保卫战之前才临时换乘到1号机。阿萨金却杀死了1号机的正规驾驶员丹泽尔，并追着节子不放，并称其为“悲伤的少女”。在男主角的故事中，阿萨金口中的“浑身是伤的狮子”指的钢雷王，而梅尔体内的珠玉本身也来自钢雷王，兰德、梅尔、钢雷王之间的关系可以说是密不可分的。但是节子与巴尔哥罗、Gunnery Carver却并没有男主角那边那么强烈的联系，而且觉醒后的Gunnery Carver和巴尔哥罗也完全无法令人联想到“少女”一词，这一点令男女主角的故事充满了巨大的差异及不对称感。





关于兰德

虽说男主角兰德的猥琐样貌及表情令很多玩家感到不适，但是不可否认，本作对兰德此人的形象塑造是相当成功的。由于本作剧情中的核心作品《超时空世纪Orgus》、《交响诗篇Eureka》、《创圣之Aquarion》、《BIG-O》和《Overman King Gainer》的主要情节都发生在男主角路线，加上女主角节子的死亡暗示，所以也不难看出剧本对于兰德路线的偏重性。



神秘词汇大搜集

在剧情中，编剧为了埋伏笔或者装深沉而使用了大量神秘词汇（部分词汇直接引用或衍生自本作的一些动画原作），这些词汇很可能延用到今后的续作中。下面就为大家罗列一些：

太极（太极之力/太极的意思）·源理之力（Origin Law）·次元力·巨大意志、珠玉（Sphere）·太极的碎片、太极的使者、圣战、浑身是伤的狮子、悲伤的少女、过去的罪、因果律·因果律的枷锁、无限狱·天狱、转神、因子、魔王、救世的战士·太极之旅人·法的守护骑士·因果律的守护者·被诅咒的流浪人。





REVIEWED BY | TT

游戏时间 30 小时

热血推荐



完美机车	Disney Interactive Studios		竞速
多机种	Pure		美版
	2008年9月23日	1～16人	59.99
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：全年龄

黄金眼评分 **25** 满分 30

就像是汽车广告里说的一样“我这不是在开车，我是在玩车。”

可能惊喜总是会让人印象深刻吧，这款名称简单，在前期只看过零星报道的游戏从试玩版开始才真正吸引了我的注意，正式版的素质更是证明了它的价值。它并非是学院派的真实驾驶模拟，街机式的爽快赛道和技巧丰富的玩法倒是让人看到一丝世嘉游戏的影子。正如它的名字“Pure”一样，它的娱乐感很纯粹，特点鲜明，手感良好，是那种让人一上手就想打到通关的游戏。

纯·设计

《完美机车》这款游戏上手一段时间之后，我最明显的感觉就是“成熟”。当然“成熟”不是指它对应的玩家群体，而是指游戏的整体设计以及成品的质量。10小时、20小时、30小时，随着我的游戏时间不断增加，对于游戏的了解越深入越感觉到游戏对于很多细节的考量都相当完善。你根本不会去抱怨游戏有什么Bug或是有什么让你嫌烦的设定。



尽管这是一款迪士尼发行的游戏，但它就像是很多任天堂的游戏一样，无论是比赛模式，还是组装车的部分，各个环节有机的结合在一起，没有杂质，磨合良好。你能明显地感觉到这不是初出茅庐的新制作组能做到的，制作过十余款机车竞速类游戏的Black Rock小组在这个领域的功力毋庸置疑。

以游戏的世界巡回模式的一个细节为例，由于游戏中限制了不同级别引擎可以参加的比赛关卡，当你用装了D级引擎的车子去参加C级的比赛，游戏就会主动问你需不需要快速地切换引擎，这样的设计让你不用再麻烦的打开车库的菜单一项一项的去寻找引擎部件来更换。把繁琐的装车部分降到最低，充分保证了你游戏过程的流畅程度。

再比如竞速游戏最基本的路面表现，游戏对ATV四个大轮胎和路面接触的表现相当细腻。像是赛车由高处落地的瞬间侧滑时的摩擦感；在碎石路面上速度骤降，整个车体颠簸不断的状态；在草丛中穿梭时讨厌的阻滞感，细细体会都有不同，让你感觉到真的是在越野赛道上进行比赛。而在穿越草地时带起的草叶，通过水潭时溅起的水花以及甩起的泥水都很生动，为比赛的效果增色不少。

纯·乐趣

就像是我在之前在黄金眼中所说的，这款游戏上手之后会让你感觉每一秒都有巅峰的爽快感，因为比赛的节奏总会根据赛道和你的玩法不断变化。游戏正式开始之前有一段像是吓唬小孩子的黑屏字幕“这款游戏中的场地和招式纯属假想动作，请勿在现实中尝试。”当我进入游戏之后才发现此言不虚，第一次见识游戏中落差极大的超级坡道相信每个玩家都会印象深刻。

而游戏的这个亮点在制作组的精心设计下被很好的放大了，当你加速拉起车头飞到空中时，眼前是一片空前开阔的美景，或是意大利海岸小城、湛蓝的海水以及远处的点点白帆，或是泰国热带丛林的奇异植被以及金碧辉煌的神庙。顿时就让你的神经从之前冲刺的快速转到了美景的舒缓步调里。

音效方面也配合无间，之前不断挑动你神经的摇滚乐瞬间停止，你的耳边只有风声划过。这时再使用LB和RB做出一连串匪夷所思的特别技能绝对让你的成就感满点。

另一个让人肾上腺快速分泌的时刻发生在赛车从高空急速下落的瞬间，那一刻之前断掉的摇滚乐瞬间再次奏响，而赛车也由极慢的状态一下子提到高速，重新回到颠簸的赛道上，配合手柄剧烈的振动更是让人投入不已。

除了超级坡道之外，游戏丰富的技巧同样让人可以花上大把的时间在游戏上进行钻研。尽管基础的X、B、Y以及LB+RB配合上摇杆的8个方向所表演的招数已经非常丰富了，但制作组还加入了单按LB或RB的变招系统，让一些单手的技能变成了完全脱手的技能，让空中后仰这样的动作干脆变成了躺在车上，反正怎么疯狂怎么来。只要你时机把握的好，你就能像体操选手一样真正地在表演，就像是汽车广告里说的一样“我这不是在开车，我是在玩车。”

游戏的赛道设计上也为玩家自由的创意做好了准备，在自由特技赛模式中增加的各种跳板和奖励标志让玩家在研究一番之后能做到很多难以想像的东西。比如利用连续坡道做的16个连锁特技，让你的得分变成天文数字。又比如利用加速和特别挑选的高落差坡道完成空中车体翻转1080度这样的挑战。甚至是用侧翻旋转之后安全着地，尝试着把各个等级的特技连起来都是很有意思的事。

纯·挑刺

老实说对于《完美机车》这个原创品牌来说，以下的牢骚的确是纯属挑刺。

游戏的10个大关卡，难度的确是循序渐进，不过这个难度曲线的坡度稍微缓了点。在不知不觉打到最后一大关时，虽然游戏里要求必须赢得所有比赛的第一才能取胜，但在玩家取得了强力的部件以及积累了经验之后有的赛道未免显得缺乏挑战性。如果在世界巡回模式增加更多的难度选项会更让人满意。

另外在游戏的中后期取得了强力的部件之后，组装出的赛车特性对于比赛的影响开始变小。由于很多数据都接近满值，这让机车改装变得不那么有趣，也很难让人有动力去改装赛车。如果能增加更多的部件以及更鲜明的性能差异，或是需要玩家针对不同的地形换上不同的部件可能会更有趣。



▲游戏里路面的表现非常丰富、逼真。



▲这是游戏中通关追加的传奇车手ICE MAN。不过像这样的隐藏要素不多是一个遗憾。



▲难以想像的空中技巧绝对是一种视觉和心理上的双重享受。



▲游戏中改装车的部分设计得比较人性化，可惜部件性能的差异还不够明显。



胜负师：这次的自由谈又恢复到以往三篇文章的标准配置，三篇文章长短不一，内容各异。擅写杂文的张博武同学算是自由谈的老朋友了，这回他又上缴了一篇内容比较杂的杂文。游戏界的一些动态与现象让玩家的思考变得不那么平静，写上一小段发泄发泄，顺便赚点儿稿费，算是一条不错的路子，值得推广。上海外国语大学的许海峰第一次投稿，他对《机战Z》赞不绝口，也提及了自己的年纪问题，其实能够在游戏中找到感动、找到快乐是最重要的，这与看电视、看书、运动等娱乐方式没有本质的区别，而立之年不会成为玩游戏的阻碍，这一点我自己就是一个例子。希望老玩家们都能在优秀的作品中寻回那份夕日的热血与激情。（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

坚持的理由

"游戏机？都啥年代了你还死抱着这种基本没什么性价比的玩意儿不放，如今PC才是王道！现在买台电脑不连显示器的话还不到两千，什么游戏没有？"朋友在QQ上说道，同时打出了一个大笑的表情。

在跟他激辩了几句后理屈词穷地我憋屈地下了线，看着显示器旁边那台即将步入第六个年头的PS2，即使有防尘罩挡着黑色的机身和手柄上仍躺了一层刺眼的薄灰，仿佛在向我倾诉被打入冷宫的不满。尽管刚才我在脑中还构思了数条维护游戏机的理由，但最终都被我自己提前推翻，其实我至今仍徘徊在次世代（现在都该叫现世代了）门外这一事实就早已在潜意识中摧毁了所有我为一台游戏主机摇旗呐喊的信念与执着……

落魄的日商

回想自己当初弃PC转投TV的源动力，很重要的一点就是PC阵营中那些被称之为ACT的游戏们九成以上都是欧美的FPS，对这种滑稽又可笑的局面我实在不知该说什么好，而TV阵营中那多得让人玩到手软的日式ACT和FTG则让我感受到了如入天堂般的快感和沉醉。《鬼泣》、《鬼武者》、《无双》、《忍》、《Z.O.E》，还有喧哗至上的《铁拳》和《灵魂能力》，以及重新定义了PS2机能上限的《战神》……"这才是真正的ACT！FPS？说实话我真的很同情那些夜郎自大的老外们。"入了PS2后我为朋友们演示《忍》，秀真那飞舞的红巾面前是一双双呆若木鸡的眼睛若干副直奔地面而去的下巴外加混杂着方言国语和英文的惊叹与感慨。然后随着2005年11月22日那道光耀莫哈韦沙漠的绿色闪电，一夜之间曾经刀光剑影拳脚生风的游戏们就被粗壮的枪杆子轰成了渣，被厚实的车轮子碾成了灰，除了左右逢源的Capcom，昔日风光无限的日商们都退化成了嗷嗷待哺的弃儿。和那些对FPS有着"无原则的爱"的老外们相比，自己或许真的已经落伍了，PS2时代惟一一款FPS《黑煞》至今仍因为操作原因卡在第二关，等着我用金手指去"救赎"。《使命召唤》的氛围确实顶尖，《光环》的背景确实宏大，《生化奇兵》的内涵确实深厚，而X360上也同时拥有了《鬼泣》和《忍龙》这两大"最强ACT"，但我还是更怀念《源氏》和《武刃街》里那些充满东方神韵的场景和人物。想想在子弹的集体舞中已经有多少中东的恐怖分子、俄罗斯的军火贩子外加Downtown的黑帮头子成了我们的枪下亡魂，当然还有万年不倒的外星怪兽和变种丧尸。在PS3都铆足了劲跟FPS掰腕子的今天，我还是想对《使命召唤》们说："即使插上手柄，你们也仍然不是ACT。"



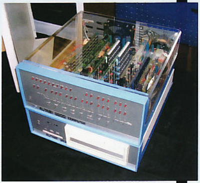
独占"神话"



《FF X Ⅲ》的叛逃震翻了整个略显闷骚的E3，在我们围绕着"真诚利益信誉"等等吵得不可开交时TGS上的《铁拳6》"低调"地选择了第二个买家。只是大家似乎都忘了一点：这个世界上电脑的数量貌似还是要比游戏机多一些。什么叫独占？连PC版都没有才配叫"独占"！《鬼泣》、《使命召唤》、《分裂细胞》、《三国无双》……电脑城的D商们怀里这些人气大作永远不会缺席，PC版《战争机器》的水准更是有口皆碑，尽管天生大嘴的Cliff.B放言《GOW2》不会有PC版，但比起吐槽的制作人，这话从发行商嘴里说出来还更靠谱一点。对此朋友曾戏称未来殿堂级的大作里只有《星际2》和《暗黑3》才是真正的独占，因为既然现在的电脑能模拟PS2，那理论上总有一天它也能模拟PS3，到时管你是《战神3》还是《GT5》统统一机搞定，而目前包括能"模拟地球"的PS3在内，好像还没有一台主机能运行哪怕是《星际》或《暗黑》的一代，至于让暴雪做家用机游戏，《星际　幽灵》的下场大家都看到了……早已习惯把玩家的口水当可乐喝的Capcom则干脆宣布今后俺的字典里没"独占"这个词，只要能运行0、1代码的机器大家都有份，一了百了。独占曾经是上世代我们购机的主要甚至惟一标准，但现在，它只是一个已属于"过去式"的"神话"而已。

大兼容时代

从当年满大街的486玩过来的电脑老鸟们一定还记得那时的PC游戏繁琐的安装和设置过程。光从Voodoo、Nvidia、S3、Trident等等这些五花八门的店铺里挑张能玩最多游戏的显卡就是件力气活，更别提还有DirectX、OpenGL、Glide、miniGL这些接口程序要搞定，甚至连CUP除了AMD和Intel外都还有个第三方"康瑞斯"出来搅局，那时一台扔张碟就能玩的游戏机简直就是神物。但大浪淘沙洗尽铅华后，如今玩PC游戏之前我们只需确定CPU和显卡后面那串小数字是否大于等于游戏说明里的推荐配置，至于它们姓A还是姓N，都不过是一个与游戏无关的代号而已，反倒是越来越多的家用机游戏开始要求系统升级，开始要求硬盘安装，甚至传言未来的X360换块显卡就能玩X720……从当初PC与TV两派的势同水火，到今天"你中有我我中有你"的和睦相处，大兼容时代，到底谁兼容了谁？



微软的"硬"伤

"结束战斗！"扔下这句诱人的口号后彼德大叔拍拍屁股去了EA，潇洒得"不带走一片云彩"，剩下一堆跟"红光照耀"继续战斗的可怜玩家独自悲伤逆流成河。当然全球还是有很多玩家没红，但想想达摩克利斯之剑随时悬在头顶总让人脊柱发凉，本应很High很爽的游戏过程变成了同样很High但一点不爽的拆弹，最要命的是这颗炸弹可能在任何时间及地点引爆，与拆解技术完全无关。拥有一票来自哈佛麻省的"精英中的精英"的微

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

软连最基本的散热问题都能捣鼓得跟Windows一样千疮百孔，最近干脆被告上了法庭，传说中代号PURE的完美主机则仍然处于传说阶段，可想想曾经结实粗犷的Xbox一代却因为体型过于剽悍而自绝于亚洲市场……也许当微软改名"微硬"的那天，我们才能用上完美的硬件。



灰色的独舞者

周围的朋友们热烈地讨论着什么什么配置能玩什么什么游戏，我则一如既往地游走在那"若即若离"的边缘。人家三大主机商说了，中国大陆的D版绵延如滔滔江水，凶猛如印度洋海啸，进来咱就得亏得只剩内衣。年龄稍长一点的玩家应该都还记得当年育碧以38元推出PC版"《生化危机》系列"，彻底打破正版游戏"均价RMB149"这一行业潜规则的壮举，至少在网络下载泛滥之前，一大批高质量汉化的平价正版游戏让我们看到了一个规范化的"黄金业界"。为什么当初挺进大陆市场的索尼就舍不得把PS2上的老游戏汉化后以30到50元的价位推出？既然失败的结局你早已"料到"，试一试又何妨！相比之下屡次试水但至今仍在门外转悠的X360其实更有优势，只要游戏定价别太过分，三年质保加畅游live至少对我已经具备了"一击必杀"的诱惑力，毕竟就算我们已习惯嬉戏在"灰色地带"，"二等公民"的帽子扣头上还是稍嫌沉重了点。尽管闹得沸沸扬扬的"黑屏"事件最终在全国人民的口诛笔伐下尴尬退场，但"番茄花园"的"翻掉"还是传达了一个让我们多少有些添堵的信息：午餐不会永远免费。当然那些坚信货币数量决定游戏价值的玩家大可无视我等傍D商的"低素质"人群，但对于听到PS3的售价就跳脚骂娘的国外玩家来说，如果让他们都用国内的正版价格去玩游戏，在金融风暴撒欢的今天，估计这些生活水准远高于我们的家伙惟一能做的大概就是把发行商拖出来满门抄斩了。"所以老子就玩D，进大陆你就亏，骗谁啊？多少外国货不是Made in China？当大爷我是傻X啊？""把咱的高科技结晶拿到一个几乎没有版权意识的国家去卖，还说咱家宝贝的定价不符合那儿的国情？骗谁啊，这种傻事谁做？"说到底，谁比谁更傻？



后记 写下上面那些多少有点偏激的文字后，某天晚上在朋友家看他用那台赛扬4加7900山寨显卡的老爷机玩《C&C3》，我笑说这画面糟得已经是种境界了，他一脸幸福加不屑地说："至少我这电脑不会红，也没人说我玩哪个游戏必须得换台高清彩电，还有，我觉得这游戏好玩！"一句话噎得我哑口无言。好玩，我嚼嚼这简单纯粹的两个字，不禁莞尔，想想不知何时我们这些玩家都抛弃了这一游戏的基本理念，在五光十色的市场、主机、厂商和游戏前迷失了自己。内容还是形式？也许，这才是我做出选择前真正需要思考的问题……

文 张博武

Z 终结抑或重生？

如果说《机战Z》在选择PS2平台发售是一个惊喜的话，那我们拿到手的成品素质本身就是一个更大惊喜。在这PS2已成明日黄花的2008年里，作为铁杆SLG和RPG玩家的笔者很难想像，本作居然在最后一刻取代了《女神异闻录P4》，成为自己的封机之作。

起初笔者也和大多数玩家一般，对游戏末尾的代号Z有所不解，甚至仅仅认为其是对前一个大系列α的模仿。甚至说Z是希腊神话中主神ZEUTH之名，己方队伍的默认名字首字母也并不正确。在笔者看来，Z是一个象征，是承载的是Banpresto公司的野心和梦想，并且寄希望于开启一个新时代。

Z这一代号，由于其在字母表上的排列顺序，不可避免地带上了终结的烙印，但在其背后蕴含的，却更多的是对游戏本身凤凰涅磐般重生的憧憬与寄托。贯穿游戏整体的是，厂商对新的追求和执着，而它的名字就叫"创新"。

这是一个创新的年代，在这个时代里，永恒不变的惟有创新本身。而《机战Z》正是一款兼具创新与实验性质的作品。



世界观的创新

伴随老一代玩家成家立业，用户流失将无可避免。如何吸引新玩家加入进来，将是摆在厂商前的永恒课题。依存过去经验，引入新作品乃是最好的方法。但遗憾地说，各大剧本间世界观的严重冲突，甚至导致了机战引入新作品的努力变得非常困难。日本动漫发展至今日，机器人动画的世界观设定早已变得让人瞠目结舌。试举一例，那便是最近热播的《反叛的鲁鲁修》能否加入机战，若以《机战》过去的世界观，这几乎是不可能的，且不论其他剧情处理，就论一点，在如此多元祖机器人在的情况下，日本如何被新生不列颠帝国打下并变成11区这一问题，就够剧本处理者头疼了。也许，游戏制作者真的是预见到了这问题，所以在《机战Z》中尝试了一种全新的处理模式：那便是穿越和融合——奇幻小说中简直被用到泛滥的题材。虽然，我们很多人可能不太喜欢这个主题，但在笔者看来却不失一种好方法，甚至比以前的历史穿越(指《α外传》)要出彩得多，也成熟得多，在融合的多元世界背景下，我们看到外星人、地球至上主义者、宇宙独立和人类革新追求者、地底百鬼帝国彼此结成了同盟势力，其内部也有着诸多纷争和勾心斗角，而地面与宇宙势力间的内讧也是在外星侵略势力被毁灭后了，这一背景处理显然更加符合实际情况。



剧情处理角度的创新

游戏剧本本身给我们惊喜确实超乎预料。猥琐男主角加萝莉幼妻的组合；三人一组的女主角组合；两大主人公剧情中大段剧情截然不同；女主角主线里同伴会真实死亡；女主角剧本里最信赖同伴的最终背叛；分为两支部队的ZEUTH会彼此之间互相冲突甚至战斗；各大动画原作人物会依自己性格对《SEED Destiny》中的人物进行批判

等等，这都是一个个令人惊喜的闪光点。事实上，从《机战 原创世纪》便可看出，Banpresto绝不乏



处理剧本的能力，而只缺乏动力，而这一能力在《Z》中恰恰得到完全发挥。正是因为这是在PS2平台上的最后一作，Banpresto大胆尝试了很多在平时看来绝对不敢，甚至刻意避免的做法，包括对原作是非观念的剪裁和处理，采用猥琐的主角等等（指《SEED Destiny》）。虽然一些硬伤并没有改变，譬如主人公剧情比较简短等，但这仍体现出厂商突破窠臼的决心与勇气。

战斗模式的创新

这一点就更体现出Banpresto的创新精神。即便受限于机战模式这一大背景的束缚，Banpresto也没放松过对战斗模式突破。这不仅仅指战斗画面的大幅度进化，而更多的是游戏模式本身，从尝试3D化到真实比例，即时战斗，即便厂商一次又一次的创新并没得到市场多大的积极反馈，Banpresto也从没停止过脚步，而小队系统便是其从《第二次超级机器人大战α》中一直延续下来的一条红线。作为一名看其在PS2时代中不停演化而来的玩家，本人清楚知道三人小队和阵型模式是多么巨大的突破。取消队伍容量显示，给予组队更多的自由；三种阵形则给战术提供了更大的灵活性；而方便快捷的自动编队模式虽然还有不少缺点，但毕竟是为无暇编制小队的玩家和执迷于最强组合的玩家提供了选择自由。

其实，《机战Z》的创新与变动远不止上述三点，如PP值获得量变多；取消了SP恢复之类的神技；精神数量变动为5种；可以大量索敌；战斗准备前可以使用精神；隐藏人物加入变成了复杂组合的事件等等。笔者诧异的并非这些变动，而是贯穿在其背后的精神，那便是不拘泥于定势，不断创新和追求完美。





讨论到这，Banpresto为什么选择PS2平台发售《机战Z》现在不难理解，其极高的完成度也是理所当然的了。在《机战Z》背后贯彻的，仍然是Banpresto在次世代主机上将《机战》发扬光大的决心，而绝不是捞上最后一票那么简单。PS2的成熟开发环境，保证了产品的质量；大量忠诚的用户，使得开发成本能够回收；而正是因为PS2即将退出历史舞台，开发人员才能丢掉包袱，将本作当成实验各种新想法与元素的完美舞台，而这些举动，若是放在次世代主机上，我们是不敢想像的。而同时，《机战Z》的推出，也是Banpresto借鉴"《α》系列"成功经验而实施的重大战略，我们可以说它在诸多玩家心中点燃了一把希望之火，那便是对下一款作品的憧憬。不管这一目的能否达到或者以后还有没有"第二次机器人大战Z"了，其厂商的远见仍值得赞扬。当然，本作并非没有保留，正是因为这是一款兼具试验性质的作品，很多创新元素还没有以完全形式展现出来，我们有理由相信，若是通过市场调研，公司得到了积极反馈，那此类元素势必在次世代作品中得到大大加强，在这之前，就让我们期待着它的到来吧。

笔者是一个而立之年将至的玩家，本打算在《机战Z》之后彻底告别游戏世界。但出乎自己的意料，《机战Z》居然再度唤醒了自己灵魂深处的那种热血和感动，让自己再度燃起了投身游戏世界的热情。对自己而言，厂商的目的确实已经达到了，如果不出意外，次世代《机战》作品推出时，笔者该会第一时间入手，并为之奋战！

文 许海峰

简析韩元素游戏

说到韩式游戏相信很多玩家都会不自觉地将它和网络游戏联系在一起，而这些所谓"泡菜游戏"也在大量玩家前仆后继的实践中得出"缺少内涵和重复性过高"的结论后慢慢没落，它们虽然个个都是"时间杀手"，但能够为我们留下的却并不多。

其实抛开游戏的内容而言，韩式游戏最大的优势就在于它靓丽的画面和精美的人设，因为这是给人最直观的一种参照物，没有游戏内容不切实际的吹嘘，能够在第一时间吸引玩家的眼球就已经算是迈出了成功的第一步，即便在实际接触到游戏后对各种不完善的地方怨声载道，但你可怜的荷包却早因为一时的冲动而埋单。所以现在精明的日式游戏厂商也开始打起了"韩元素"主意，结合玩家群体了解游戏讯息的习惯性思维，精美的人设首当其冲地便成为了一个新的卖点。

在笔者接触到由韩国画师担任人设的日式游戏中，PSP上的《龙骑士的咏叹调》和《加雷特编年史 红辉的魔石》应该算是在人设风格上最为接近，但在内容把握上却存在很大差异的两款作品。虽然它们都是走的"传统角色扮演游戏"的路线，不过前者却在最基本的战斗系统上出现了巨大的设计失误，缓慢的战斗节奏彻底破坏了游戏的连贯性，看起来并不算大的迷宫，总会因为这个原因让玩家在其中耗上几个小时。如果不是故意跟自己过不去，大多数玩家都会选择放弃。而对于有毅力的玩家来说，坚持下来还会发现另一个可怕的事实，那就是游戏中虽然能够通过消灭敌人后掉落的素材来合成装备，但那低得可怜的物品掉落几率简直就是将"泡菜游戏"的精髓毫无保留地放到了单人游戏中，缺少了足够的互动，相信应该没有几个人愿意为那些几乎可以忽略不计的装备而在机械的刷怪过程中挥霍大把的时间……







反观《红辉的魔石》，同样以韩国画师的人设为主要的宣传点，但在剧情和主线流程的丰富程度上却拿捏得恰到好处，尤其是NPC轻松诙谐的台词总能成为游戏中最好的调剂品，让人不自觉地就想将知道接下来会发生的一系列事件。战斗和人物育成系统鲜明的特色同样为游戏的趣味性增加了很多新鲜的元素，每章一个的支线任务虽然从数量上偏少，但却能促使玩家更好地发展主线剧情。其中的一些设定也非常有意思，比如通过一个支线任务获得的特殊武器"三万剑"，装备上它后能够使玩家对敌人的伤害固定显示为30000（当然只是显示，实际造成的伤害数值并不会改变），配合一些全体多段攻击的技能就会出现相当华丽的伤害画面，不明缘由的人看到一定会认为是"老金"在作怪呢！（笑）

综合以上的两个例子，相信对于大多数玩家老手来说，精美的画面和人设固然重要，但游戏实际内容的优劣才是长久吸引玩家的关键，而目前日式游戏厂商将宣传的重点过于集中在韩国画师担当人设的方面，反而让很多玩家留下了"由韩国画师担任人设的游戏，整体素质普遍不高"的印象，在很大程度上限制了两者间的融会贯通。

当然，对于一些已经形成的固有印象，能促使它改变的除了抛开成见多进行尝试外，也没有其他更好的方法，因为世上并没有十全十美的游戏，只有学会用包容的眼光去看待，你才会发现其中更多的美丽。

文 三泥

栏目主持 九兵卫

邪魔院

体会异国文化的魅力



本期“邪魔院”的“流行与时尚”版块主打的内容是日本的都市传说，这些具有东瀛特色的现代怪谈相信大家会觉得非常有意思，不过各位看了之后权当茶余饭后的谈资，千万不要当真啦！

另外为了回应读者们的来信中的询问，也为了让更多的人走近并了解日语，这次的“闲聊日语”讲到了一些日语的自学心得，对学习日语有兴趣却有不知如何下手的玩家不妨用来参考一下，衷心地希望能借此给大家带来点微薄的帮助。

东瀛采风

津轻三味线

在本次的2008上海Press Start音乐会中，大家应该都看到那一段精彩的津轻三味线表演了吧（本期DVD和杂志中也有报道），日本味十足的演奏确实给人们留下了很深的印象。可能很多玩家还不了解这种日本传统乐器，这期就让小九带大家来认识一下吧。



三味线，又被日本人称为三弦（和中国的传统乐器三弦不同），是一种以三根弦为核心的日本民族乐器，其琴身呈四方形，正反面蒙上猫皮或狗皮，表演时演奏者要用一片银杏叶状的拨子来拨动琴弦发音。

作为三味线中的重要流派之一，津轻三味线起源于日本北部青森县的津轻地区，最早是在给当地的民谣进行伴奏时使用的，后来由于民谣文化退出主流，更多的津轻三味线现在都已变成了趋于自由的独奏形式。从琴的结构上来讲，津轻三味线的琴杆要比普通的三味线粗，其与琴身的连接处也进行了特别的加工。另外，三味线的演奏方式一般分为豪快和轻柔两种，当今大部分的津轻三味线都是采用的前者，毕竟鲜明畅快的节奏更能符合现代人的喜好。

在近几年的不少津轻三味线的演奏中，由于演奏者经常习惯右手用较大的力度拨弦，所以也有人戏称“津轻三味线不是弦乐器，而是打击乐器”。目前日本国内最著名的津轻三味线大师主要有吉田兄弟（吉田良一郎、吉田健一）和上妻宏光等人。

闲聊日语

自学日语怎样入门

很多玩家在玩游戏看动漫的过程经常会有想学日语的念头。但是对于大部分人而言，总觉得光凭自己的力量去学习一门外语实在遥不可及，所以还没尝试就主动放弃了。这期就由小九来和大家聊聊自学日语的入门问题吧。

准备工作

首先我们需要一本启蒙书，大家可以选择传统的教材《中日交流 标准日本语》，也可以买市面上的其他参考资料。但请注意以下几点：一是教材中要有标准的50音图，并且我们能保证自己可以看懂；二是该教材要有足够多的阅读材料和与之配对的朗读原声磁带或MP3；最后一点则是一个容易忽视的小细节，教材中的每个汉字最好在上方都有假名注音，这样会便于初学者阅读。

学习方法

日语入门的第一步不用说自然是背50音图，但是切记不要去硬背，能认识其中的大部分就好。真正对50音的记忆过程应该是在阅读时遇到困难后不断翻阅并对照50音图的期间形成的，单纯地去背可能会浪费非常多的时间。另外在对着书本循序渐进地学习简单语法的同时，也不要忽视阅读的重要性，一般建议大家将读、看、写的学习时间分配为2:1:1。

进阶特训

当你掌握了基本的语法和单词并能保证每天稳定的学习时间后，就可以进行提高的练习了。这里还是给大家提供两个很土但却很有效的方法：一是每天养成日记的习惯，哪怕只是记一两句话，时间长了也能对我们的日语表达能力起到非常明显的帮助；还有就是每天找一到两篇课外的阅读短文，反复阅读（遇到生词查字典）直至能将该短文流畅地读出来为止。当然，我们也不能忘了要继续进行语法和单词量的知识储备。

总之，虽然自学一门外语不可能用三言两语就说完，但是对于我们玩家而言，兴趣爱好是学习日语的最大动力，只要稍加努力并将其持之以恒地进行下去，大家也能很快突破日语的语言难关，一起加油吧！

流行与时尚

都市传说

207期的“多边共享”里曾经提到过“都市传说”这一词，很多玩家可能很感兴趣但又不是特别理解。其实都市传说讲穿了就是现代谣言，这个概念最早是由法国学者埃德加·莫林(Edgar Morin)提出来的，只不过在日本尤其风行罢了。

和古代传说不同，城市里的都市传说除了口口相传，还可以通过电视、广播、网络等其他现代化的媒体进行传播。到底日本有哪些离奇古怪的都市怪谈，下面还是一起来看几个经典的故事吧。

恐怖的鬼故事

厕所里的花子小姐 “本该没有任何人的校园里，在教学楼三楼的厕所中依次去敲各个单间的门，每个门敲三下并询问“花子小姐在吗”，敲到第三个门时能听到小声的回答“在”，开门打之后一个身穿红色裙子的短发女生便会将你拉进厕所里。”据说怨灵产生是因为某个被发疯的母亲追赶的少女躲进了学校的厕所却仍然被残忍地杀害在第三个单间中，也有说法是在战乱中有一名喜欢捉迷藏的少女躲在了学校厕所的单间里，而此时正好发生了空袭，女孩还没来得及逃出来就死在了厕所中。这是在日本流传了很久的都市传说，花子的形象后来也被多次写入小说并拍为动画和电影。



下水道的巨大鳄鱼 “有人将小鳄鱼作为宠物来饲养，厌倦了之后就将这些鳄鱼丢到了下水道中，在下水道温暖潮湿且食物丰富的环境中，这些鳄鱼逐渐适应了下来并迅速地巨大化成长了起来。”1993年8月，有人称在东京都立石神井公园的下水道处发现了巨大的鳄鱼，这在当时引起了很大的风波，全国的媒体连日进行了跟踪报道，不过最后还是一直没有找到传说中的巨大鳄鱼。

黄色救护车 和我国一样，日本的救护车也是白色的。不过关于救护车，日本民间有这样一个谣言：“如果一个人头脑不正常，那么就会出现黄色的救护车强制将其接送至有铁丝网围着的封闭式精神病院，举报人还会因此而得到一笔可观的封口费。”虽然听起来似乎很不可思议，但是在管制严格的旧社会，这样的都市传说还是非常流行的。

游戏动漫界的怪谈

鸟山明之路 日本漫画大师鸟山明我们大家都认识，据说当年因为其老家在爱知县而导致每次向东京的出版社交原稿很不方便，当地政府为了确保税收，特地花费重金从他家兴建了一条直通名古屋机场的专用路。在快递和网络服务相当成熟的今天，这样的说法似乎有点站不住脚了。

高桥名人被捕 FC时代，高桥名人曾经因为能一秒钟连续按键16次而成为了一段具有传奇色彩的佳话。不过后来有媒体对此进行炒作，声称高桥名人其实是在手柄中安装了弹簧才得意创造这样的奇迹，警察接到举报后以欺诈罪将其进行了逮捕。这个谣言发展到后来甚至还出现了“偷税被捕说”以及“服用药物令手部抽筋说”等众多版本。不过事后记者采访高桥名人本人，他都笑着对此予以了否定。

真实存在的地狱通信 《地狱少女》向来是在日本很受欢迎的一部动画，传言只要在凌晨12点的地狱通信网址中输入自己所怨恨的人的姓名，地狱少女就会出现来帮你实现愿望。不少人称具有这种能力的地狱通信几年前在真实世界中也曾出现过，连网址也和动画中的一模一样。但是后来说是因为知道这个谣言的人越来越多，网络警察就将其删除了。



影漫搜查线

全面网罗近期流行娱乐资讯

栏目主持 玛娜



每到年终，对一年来的各种功课做一次盘点已经成为了一种惯例，不过这次的动画电影盘点却和普遍意义上的盘点不同，因为相比往年来说，今年的动画电影市场显然有些冷清，除了《功夫熊猫》、《机器人瓦力》、《悬崖上的金鱼姬》这些大放异彩的名字之外，其他的竞争者几乎可以用默默无闻来形容。所以，这次不妨让我们给自己更多的选择，先来看一看2008年我们还错过了哪些动画电影吧。

2008年度动画电影补完计划

文 玛娜

不能错过的圣诞档

虽然2008年快过去了，不过圣诞节没结束就意味着还有很多好看的动画没有上演，圣诞节上映的动画总是有着相似的特点：不是让人感到温暖就是围绕着诡异大作文章，这两部即将上映的动画就是圣诞档的典型配备，想感受圣诞气氛的就不要错过喔。

鬼妈妈 Coraline

上映日期 2008年12月1日（美国）

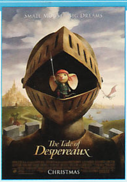


圣诞节无疑是动画集中倾销的一个大好时节，一场激烈的战争在圣诞档火热上演也是不可避免的事情，本片同样如此。曾以《圣诞夜惊魂》让观众经历了一场独特旅行的导演亨利·塞利克这次又瞄准了圣诞，而他这次带来的动画和《圣诞夜惊魂》有着同样的特点：诡异的气氛、独特的画面、借助模型与布偶逐格拍摄的动画，还有典型的黑暗童话风格。

本片的主角卡洛琳是一个有点多动的女孩，搬到新家以后，她发现本来只有13房间的屋却突然多出了一扇门，在好奇心的驱使下，她打开了那扇门，并进入了一个奇异的世界。那个世界和原来的世界非常相似，但是那个世界中的另一个妈妈却想把卡洛琳永远留在那个世界中，甚至要为卡洛琳缝上纽扣眼睛，卡洛琳必须要依靠自己的勇气和智慧逃出这个扭曲的空间……

浪漫的老鼠 The Tale of Despereaux

上映日期 2008年12月19日（美国）



《鼠国流浪记》、《艾尔文和花栗鼠》、《小鼠大厨》……再加上这部即将上映的《浪漫的老鼠》，不得不说老鼠一直都是动画电影的一大好题材，有趣、可爱、不拘一格，即将于圣诞节上映的这部3D动画大片也继承了这个传统，甚至还给老鼠附加上了另一个元素——浪漫。

本片根据美国儿童文学家凯特·迪卡米洛的著名畅销小说改编，描述了一只从小体弱多病但却喜欢读书的小老鼠德佩罗幻想自己可以成为一名英勇骑士的故事，这只耳朵占据了半个身体大小的老鼠将要潜入城堡并救出公主，最终得到幸福快乐的生活。老鼠版的唐吉诃德？不，他要可爱太多了。



◀同样是以小老鼠为主角的动画，不知道大耳朵能不能给德佩罗带来好运呢？

ACG一家亲

游戏、轻小说改编动画、动漫相互改编，这个改编那个改编……好吧，还是不要在统计究竟是什么改编成什么上浪费时间了，我们只要知道接下来所要介绍的这些动画对于一个ACG爱好者来说是值得一看的，这样就足够了。

蝙蝠侠 哥谭骑士 Batman: Gotham Knight



上映日期 2008年7月8日（美国）

曾经看过《黑客帝国》动画版的人应该对这种形式的动画记忆犹新，本片由6部并不连续，但彼此之间有联系的短篇动画组成，讲述了布鲁斯·韦恩成长为蝙蝠侠的过程，"死亡射手"、"稻草人"和"杀人鳄鱼"等知名反派也都活跃在动画中，和蝙蝠侠一起演出这场与众不同的故事。

不过，钟情于美国动画或是习惯了电影版人物形象的观众可能会有些无法接受变成了日式美男子的动画版蝙蝠侠，因为这部动画是由6名日本知名动画导演联合制作的，其中包括《黑客帝国动画版》中《程序》一节的导演川尻善昭；《恶童》的动画师西见祥示郎等等，这些动画大师都将自己独特的风格带入了本片之中，创造出了另一个蝙蝠侠，只要你不讨厌日系动画的风格并是蝙蝠侠的FANS，就不该错过它。



夏娃的时间 Eve no Jikan



在未来的日本，机器人早已进入人们的生活，将机器人当作"家电"一样看待也成为了人们的常识，和所有人一样，高中生陆夫从小就受到了不把机器人当作人类看待，而是作为方便的道具来使用的教育，但是，有一天，陆夫突然发现自己家里的机器人莎美的行动记录中出现了奇怪的词语，当他和好朋友正树一起跟踪莎美去的地方时，发现了一间以"人类和机器人是一样的"为理念的奇怪商店……



上映日期 2008年5月15日（日本）

描绘机器人与人类的伦理题材动画并不少见，不过本片中却一扫往常科幻感浓郁的感觉，反倒营造出了一股新海诚式的生活浪漫感，虽然世界与人物的设定并不出彩，不过对细节和气氛的描绘却很有心得，喜欢萌系作品以及此类题材的话不妨一看。

空中杀手 The Sky Crawlers

曾执导《攻壳机动队》的押井守最新力作，强大的声优阵容，豪华的创作班底……还有充满了哲理的剧情。本片的主人公是一群永远无法长大的少年，由于生理迥异常人，他们就像彼得潘一样永远青春，不老不死。然而讽刺的是，他们生活在一个战争永不休止的年代，这一切仅仅是因人类为了体验和平的感觉而发明出了用于观赏的表演性战争，充当战士的少年们仿佛被困在了时间的迷宫中，身体永远不变，内心却渐渐腐朽老去，惟一的出路就是战死沙场……本片和《攻壳机动队》一样，充满了激烈的战斗场面，这些激烈的战斗场面和动画的主题相互映衬，营造出了一个令人感到悲伤的故事。





上映日期 2008年8月2日（日本）

死亡空间 坍塌 Dead Space: Downfall



知名游戏改编动画的一次尝试，本片以原作漫画版的结尾部分到游戏版开端之间的故事为背景，讲述了一艘星际采矿作业船无意中惊动了沉睡中的外星物种，船员们因此陷入了一场空前的生存危机中，主人公历尽艰险逃出死亡空间的故事，由曾因《辛普森一家》和《一家之主》而闻名业内的Film Ro-man负责制作。由于游戏和漫画本身都受到了相当不错的评价，并被誉为"可以媲美电影的运镜"，相信站在高起点上的动画版也不会让人失望，不过前提是如果你能忍受那有些粗糙的典型美式风格画面。



上映日期 2008年10月3日（英国）

艺术电影这边请

除了好莱坞的动画大片之外，每一年都会有为数不少的艺术电影出现，不同于在商业模式下量产的各种大片，这些小品式的故事或许在不经意间会让你感到一丝久违了的感动与震撼。

鱼年 Year of the Fish



本片区别于一般的动画，严格意义上来说，甚至也区别于一般的真人动画，它既不像《谁陷害了兔子罗杰》那样采取真人与动画相结合的表现方式，也不像《黑暗扫描仪》、《贝奥武夫》那样采用全息摄影再处理为动画效果，而是在真人拍摄出影片之后利用电脑程序将画面处理成水彩效果，与动画中以一名中国少女为主角的故事非常契合。



动画中描述了一名希望打工支付父亲医药费的中国少女的故事，面对着艰苦的生活，她惟一的精神寄托就是一条"可以带来好运"的金鱼，然而，在她的努力和坚持下，她终于找到了自己的爱情，平静而苍白的生活也渐渐变得五彩斑斓……这个宛如成人童话般的故事中，东方式的隐忍和坚持被很好地表现了出来，而其中那些对善良和人性的讴歌也让人感到强烈的温暖。

上映日期 2008年8月29日（美国纽约）

米娅和米高人 Mia et le Migou



上映日期 2008年12月3日（法国）

米娅的父亲是一位民工，被派去离家很远的地方建造娱乐场。这个项目存在着诸多隐蔽的问题，米娅的父亲不幸地被淹埋在坍塌的隧道中，于是米娅踏上了漫长而充满危险的营救父亲之旅。在旅途中，米娅经过了一片神秘的丛林，遇见了一群巨人山怪，米高人，米高人们正在保护着一种对地球上所有生命都极其重要的神秘之树……



不同于日本、美国动画的工业体系化，疯影动画工作室一直保持手工绘制动画的传统，本片就是使用蜡笔和水彩完成的，这部有些宫崎式环保风格的动画从画面上看很有些返璞归真的艺术感染力，对于手绘动画有偏爱的观众不要错过。

和巴什尔跳华尔兹 Waltz with Bashir

和去年的《我在伊朗长大》一样，本片也是一部让人印象深刻的纪录片。在本片中，以色列导演阿里·福尔曼给观众还原了他对1982年以色列军队在贝鲁特难民营向黎巴嫩人民展开大屠杀的记忆。导演本人曾是以色列军队的一名士兵，他亲眼见证了这段噩梦一般的历史，当战争结束后，这段痛苦的回忆成为了他最大的噩梦，他找到当年的战友们，让他们从照片和遗物中讲述这段痛苦的回忆，并将其用动画的手法重新演绎出来，用以表现战争的恐怖与无情。动画中甚至还有一段50秒的新闻资料片，它记叙了孩子、老人和妇女被无情地杀死的震撼性的一幕，这是一部个人化的动画，也是一部充满了反省和思考的反战动画。





上映日期 2008年6月5日（法国）

近期关注 FOCUSING

Moive 电影《比佛利拜金狗》 Beverly Hills Chihuahua

类型：家庭、冒险、喜剧

上映日期：2008年10月3日（北美）





看来《绯闻少女》带来的上流社会狂潮一时半会还不会有退热的趋势，就连以儿童为主要观众的家庭喜剧电影也开始搭这班顺风车了。本片虽然一直低调拍摄、低调上映，但还是在秋季档电影中顺利取得了票房冠军，除了主角吉娃娃让人喜爱之外，由锦衣玉食的豪富生活变成普通平民这种身分的转换也极具卖点，当然，看完这部电影后一定会有不少人产生养一只吉娃娃在家里的冲动。

Moive 电影《微光城市》 City of Ember

类型：科幻、冒险　上映日期：2008年10月10日（美国）

影片中的故事发生在不久的未来，因为人类的种种恶行终于引发全世界范围的巨大浩劫，世界陷入了一片令人绝望的黑暗之中。为了生存，人们建造出了巨大的地下城市使人类最后的火种得以繁衍，这座如神迹般的微光城市深深地掩埋于地下，靠一座巨大的发电机来维持照明，无数的灯泡遍布城市的各个角落……架空世界的全新世界观构架、带有浓厚魔幻色彩的科幻设定、以儿童的视角来展开的故事的手法，这部云集了畅销名著+A级别投资+大牌明星加盟+实力幕后制作公司的科幻电影有着各种吸引人的要素。



Moive 电影《马克思·佩恩》 Max Payne



类型：动作、惊悚、剧情

上映日期：2008年10月17日（美国）

游戏改编的电影作品发挥一向不怎么稳定，再怎么优秀的原作也有可能在导演的手中变成烂片，有时候没有人抱以希望的作品反倒可以出其不意创造出惊人票房，而这部在许多人心目中都可以称为经典的游戏改编成电影后会变成什么样，相信动作游戏爱好者都已经非常好奇了。作为一款经典动作游戏，本片走了一条典型的好莱坞式动作大片路线，观众不仅可以看到《黑客帝国》式炫酷的子弹时间，还能目睹吴宇森式的枪战暴力美学，相信在动作戏的演出上不会让人失望，至于剧情方面怎么样？那就要看一看再说了。



编辑推荐 EDITOR'S CHOICE

Moive 电影《游戏之王》 The King of Kong



类型：记录



本片被称为2007年最被低估的一部记录片并非言过其实，它虽然是一部纪录片，却有着凌驾于记录片之上的剧情张力，整个故事宛如一个黑色幽默，给看到它的人留下了难以磨灭的印象。当然，在这些赞美之词之前，更值得一提的是它是一部拍给所有人看的关于游戏人的电影，忠实地记录了游戏玩家的执着与拼搏，身为游戏玩家的你绝对不会对它感到陌生。

本片讲述的是两个男人争夺任天堂推出的游戏《大金刚》游戏之王头衔的战争，在《大金刚》街机面市以来，美国有不少玩家都在追求着高分记录保持者这一称号，名叫比利·米歇尔的一名玩家在1982年创下了记录并连续近20年无人能够打破，直到一名腼腆的玩家史提夫·韦伯打破了他的记录。不甘认输的米歇尔开始用各种语言攻击韦伯，并与他展开了一场你争我夺的游戏之王争夺赛，短短的几十分钟故事中，两名玩家使尽了浑身解数，奉献出了一场精彩的人生游戏。另外，如果购买这部电影的DVD，还可以看到非常丰富且对游戏玩家来说有着不同意义的花絮：史提夫和比利在玩《大金刚》最后一关的对比画面，并配合两大游戏高手的精彩点评；41分钟包括了比利和一些玩家的访谈；一分钟描述了《大金刚》游戏诞生史的动画短片，正片甚至还有IGN编辑和导演、制片人分别录制的两条解说音轨，其中猛料不断。



Vol.3

栏目主持 晴天

复刻殿堂

经典游戏的复刻变迁史

想必每个人在自己的游戏人生中都有一个难以忘怀的经典，对于每一个玩家来说它可以是一份感动，也可以是一股冲击力，而经典游戏的复刻对于稍有些玩龄的玩家来讲，除了是对那种美好时光的纪念外，更多的是那种久违的感动。不知各位的心目中是否都有一款属于自己的经典"复刻"或者"重制"游戏呢？如果你想跟我们一起分享的话那就不要犹豫了，复刻殿堂欢迎所有关于这类游戏的文章，各位有爱的玩家马上行动吧！

投稿邮箱：ucg@ucg.com.cn

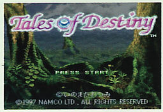


宿命传说

在PS平台的发迹

只要稍微接触过日式角色扮演游戏的玩家我想或多或少都有听过"《传说》系列"这个如雷贯耳的系列作品。《宿命传说》是"《传说》系列"的第二部作品，该游戏是当时"《传说》系列"从SFC转投到PS平台时的第一款作品，游戏的故事背景发生在彗星撞击地球后的假想世界里，这场毁灭性的灾难使地球的生活环境变得异常恶劣，为了生存，人类利用透镜的新技术建立起了天空都市戴库洛夫特，这样一小部分的人得以居住在里面躲过了灾难，这些人后来以统治者自居并自称"天上人"，并开始不断排斥留在地表上的人类，而地上人也无法忍受压迫，两方的矛盾无可避免，最后爆发了历史上有名的"天地战争"。面对天上人新开发的兵器，地上军显得毫无办法，但后来通过透镜的新技术开发，地上人终于有了扭转战局的新兵器——索迪亚。而我们主角的冒险，则是发生在天地战争的数百年后……

比起"《传说》系列"的初代作品《幻想传说》，《宿命传说》的世界观和背景设定显得更加复杂和厚重，对于人物的刻画和性格的描写也是相当的细致。值得一提的是游戏使用改良的E-LMBS战斗系统，这



个在《幻想传说》就备受好评的战斗系统借着PS这个平台得到了更好的发挥，经过改良后的战斗系统让镜头的移位变得更加合理，同屏显示的敌人数量可以容下最多8个人，另外即使出现一些身高高达5米的敌人也不会影响战斗的流畅度，系统的改良无疑是成功的，激烈的战斗画面让玩家大呼叫好，游戏推出后的总销量高达82万套，而爽快的战斗手感也成了该系列的支点。

总体评价

虽然当初负责开发《幻想传说》的狼组已经解散，但Namco并没有让这个系列就此沉沦，《宿命传说》的大获成功可以说是为以后的系列作品铺上了坚实的基石，而这款游戏里的许多系统都被后续作品沿用至今。

《宿命传说》复刻版



传说再诞

在2006年11月30日这一天，《宿命传说》在PS2上的复刻版正式发售，在"《传说》系列"经过近10年的进化后，系列的作品可以说是相当的成熟了，这款复刻版则理所当然地成为了集大成之作。

画面的进步

游戏改进最明显的地方莫过于画面，游戏并没有沿着系列的推进走向3D化的主流，而是采用2D为主3D为辅的方法来作为游戏的主要表现方式，游戏的2D画面凭着PS2的机能显示得十分平滑，一些游戏的画面背景或迷宫则适当地加入了3D效果，这样使得游戏的背景鲜艳十足而又不缺乏立体感。另外人物比例也正如大家料想的那样从原来的2头身变成了4头身，人物在剧情演出的时候显得更加有魄力，另外不得不提到的就是游戏的战斗，作为"《传说》系列"的亮点之一，这一作的战斗同样是异常地激烈和流畅，各种华丽的招式和夸张的画面效果比起系列的任何一作有过之而无不及，一些秘奥义需要和同伴交互对敌人进行高连击时才可以使用，这使得游戏里的每一场战斗都是那么让人热血沸腾。



剧情的升华

厂商为让玩家更加投入剧情，还特别请到了各大牌声优，绿川光，井上喜久子……等为游戏献声，在声优的倾情演出下，一幕幕有悲有喜的经典场面又再一次地重现在玩家的面前，另外制作组还追加了复刻版里专有的过场动画，而系列里按选择键观看小剧情的设定依然存在，这些恶搞的小事件变得更加的丰富和充满喜剧性，我想即使是玩过前作的玩家也恨不得把所有的小事件全部都看一遍吧。



系统的完善

在这次的《宿命传说》复刻版里游戏取消了系列的TP系统，取而代之的是消耗CC点来使用术技，虽然战斗里的普通攻击需要消耗一定的CC点，不过CC值能在战斗时得到回复，因此不用担心CC点被用光而无法发动术技，相反只要CC的剩余点数在允许的范围内，玩家就可以不断使用术技来攻击敌人，只要技术熟练，你甚至可以使用无限连击把敌人打得下不来。游戏另一个改变就是持有索迪亚这些专有武器的人不能再自由更地更换武器，但为了弥补这个缺点，玩家可以通过更换不同的装备来使索迪亚拥有不同的附加能力，这个设定使得战斗更加忠于原作，战术也更加自由，总的来讲系统虽然改了一小部分，但游戏性却向前迈进了一大步。

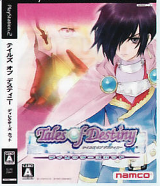
总体评价

厂商在这款《宿命传说》复刻版上下足够了功夫，整个游戏可以说是经过完全的翻新，这款十年磨一剑的游戏应该才算得是《宿命传说》的完全形态，因此无论你是新老玩家都应该尝试一下这款复刻大作。

另一个视点的传说

《宿命传说》之所以那么成功地打进这么多玩家的心，还有一个最主要的原因就是游戏成功地塑造了一位迷倒万千玩家的里昂·马古那斯。这位黑发的美少年以其冷峻的性格以及那一副酷到不行的外表，使他常年居于"《传说》系列"的人气角色的首位宝座。游戏里关于他的描述更是数不胜数，其中最令人印象深刻的莫过于爱人被挟持而不得不背叛斯坦等人，最后在和斯坦对决中败退身亡的那一幕悲剧。而制作组为了对得起这位英年早逝的少年，除了让他在《宿命传说2》以另外一个身分再次登场外，还特别为他制作了《宿命传说　导演剪辑版》，虽然游戏的整体内容与之前《宿命传说》复刻版没有太大的区别，但游戏有一个最大的特点就是在追加剧情里，玩家可以以里昂的视点来进行游戏，恐怕单是这点就已经是对骨灰玩家给予一击必杀了。

《宿命传说 导演剪辑版》



总体评价

《宿命传说　导演剪辑版》使用了双视点的模式对主角斯坦和里昂进行了分别的描述，除了新剧情外，游戏还追加了新的术技和称号，本作虽然只是对《宿命传说》复刻版的上的一个补完，但有爱的玩家相信又怎会错过呢？

游风艺苑

栏目主持 一刀

Gallery of Game Style

一刀有话说

最近本刀在收画稿时，留意到一位初次投稿给我们的画手。在给我们的信中他写道："从小我就想做游戏的人物设计，可惜没人要。以前报纸上把动漫游戏吹得多风光，可是自己毕业后一接触才知道那都是骗人的，要再找不到工作就转行洗厕所去了！"在这里，本刀想对这位朋友和有着类似经历及感触的兄弟说：作为新兴的创意产业，动漫游戏在我国目前其实仍处于起步阶段，行业内的很多领域都有待规范，在这个时候就为整个产业和自己的前途下如此悲观的定论为时过早。而且，只要有过硬的实力，耐心等待并积极把握机遇，好工作可能往往就在你身边！



广州·shllow

一幅质量不俗的原创稿，但若不是看到作品名为《水之青龙敖闰》，本刀怎么也猜不到原来这位身材火辣的mm竟然就是《西游记》中的西海龙王。看来在对古典名著的重新解读中，国内同人已经凭借天马行空的想像力将《最游记》为代表的日本同类作品远远地甩在了身后啊（笑）！

潮州·刘隽楷

作为宫崎骏大师今年的最新作品，《悬崖上的金鱼姬》一上映便获得了惊人的票房成绩和广泛反响。右边这幅同人作品，虽然画风和原作差别较大，但活灵活现的人物配合动感十足的背景，原作中可爱的金鱼公主波妞的形象被再现得相当到位。此外，从人物表情神态的刻画到整体的色彩搭配和实际上色，都显示出较为专业的水准。





玉林·李珍珠

"《罪恶装备》系列"作品一向都以出色的人物设计为玩家们所津津乐道，眼前这位一身火红性感打扮的女孩儿名叫I-NO。如果你认为坐在吉他上的她肯定是个前卫的摇滚乐手，那么你就大错特错了。那吉他正是她的致命武器，跟她搭讪留神你的小命！



上海·丁文卿

说起"《铁拳》系列"，就不能不提贯穿系列剧情的三岛家族，而恶魔仁更是凭借霸气十足的造形获得了玩家们的喜爱。但上面这个三头身的小家伙嘛……本刀严重怀疑作者的灵感来源于多年前那部《鬼娃新娘》，不过凶神恶煞的小怪物有时候倒也有种别样的可爱感觉呢！

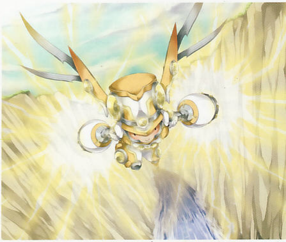


上海·REALMBW

虽然"《女神异闻录》系列"每作引领主角的都是那位天鹅绒室的伊格尔，但他的助手倒是常换常新。左边这位玛格丽特姐姐便是在《P4》中担任这一职务的角色。尽管游戏对她着墨不多，但靓丽的外形和清新的气质对玩家来说无疑有着天然的吸引力，更何况主角PERSONA合体可都少不了这位大姐呢！

广州·八望龙崎

近来格外活跃的八望龙崎同学本期与大家分享的依然是精美的原创作品。在作者的设定中，这位名叫"KID-MAN"的小英雄是一千年后"地球最后的防卫军"。铮亮的铠甲，帅气的动力装置再配上一本正经的表情，嗯，果然"很小很强大！"



投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿：请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱 gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录

levelup1994：火云的漫画形象是不是颠倒了？看火哥的体型应该是下面的那只"小海豚"呀！（开个玩笑，请别介意，第一次发邮件，有些紧张，还差一点把收件地址打错了，可别笑我呀）（一刀回复：嘘——小点声，千万别让那扮帅哥的小海豚和扮美女的小火星人听到，否则小心被人灭口！）

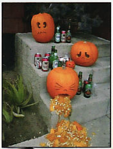
栏目主持 玛娜

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：阳光成员 西达　四格：阳光成员 非儿



★近期收到了不少读者询问向 UCG 投稿 Cosplay 的相关问题，在这里向大家解释一下，由于杂志目前并没有针对 Cosplay 特别开设板块，所以无法专门刊登 Coaplay 作品，不过如果您只是想与玩家们一起分享，并不在乎能否得到稿费，那么可以寄到"读编往来"栏目中来，我们会选择登出和读者一起分享。

★本期杂志的制作周期中正巧遇上了万圣节和光棍节两大节日，小编们也收到了不少单身读者寄来的对光棍节的问候，在此向大家先道一声谢。至于那些寄来女友和自己合影炫耀的读者们，你们太失算了，我们已经看透了你们的阴谋，才不会把你们的炫耀帖刊登出来引起战争呢，嘿嘿嘿！

★ Gamehalo DVD 中征集"一球成名"的广告发出之后，最近编辑部的邮箱立刻遭到了广大球迷们的疯狂来袭，每次打开邮箱小编们都有种翻开报纸看到了足球专版的错觉，读者来信比例第一次远远超越垃圾邮件比例，看来球迷们的数量确实占有压倒性的优势啊。

本期流行游戏 What's In

最火爆游戏

《使命召唤 战火世界》 多机种 （8 人）

"丧尸模式"不但考验大家协同作战的能力，更是对体力和精神力的双重挑战！

——Gouki

性价比优秀

《机车风暴 太平洋裂谷》 PS3 （2 人）

带劲、刺激、物超所值……能够让我玩得咬牙切齿的竞速游戏只有《机车风暴 太平洋裂谷》了。

——ACE 飞行员

玩家之福，编辑杀手

《神鬼寓言 II》 X360 （3 人）

你只需要向前走看到第一棵树左拐穿过一个瀑布然后跳下向南边游，你看到宝箱了吗？你真的看到了吗？

——本作的阿尔比恩大陆幅员辽阔、任务引导无比体贴，但超简单的内置地图让想准确描述隐藏要素位置的丁丁大伤脑筋

困难的抉择

《女神侧身像 负罪者》 NDS （3 人）

使用羽毛会牺牲同伴，不使用羽毛则会牺牲自己，在面对强劲的 BOSS 时，不管做出哪种选择都有严重的负罪感……

——九兵卫

编辑部图鉴

《使命召唤 战火世界》数人四机大作战

《使命召唤 战火世界》来了！这也就意味着联机党们又要开始活动了！

好吧，必须要承认，这些天来编辑部，不，应该说编辑部的游戏室又一次变得热闹了起来，游戏刚一到编辑部，等待了许久的联机党们就立刻搬来吃饭的家伙（主机）和电视进驻了游戏室，四台电视＋四台机器＋数十人的围观队伍立刻将游戏室变成了编辑部人口最密集的区域。中午刚吃完饭，一群小编就开始了《COD》之战，下午刚下班，游戏室又被《COD》众所占据，不管是什么时候，总有几个人在游戏室里坚持着战斗……至于围观的人数和火热的程度……还是大家自己想像吧。



▲不分昼夜，不论寒暑，只要有好游戏就要坚持玩到底！

Q&A

北京 郑钢：看了一下 SHOW GIRL 的排名，发现审美观确实有所不同，这……这……忍了，我也评一个：
第一名（……以下省略数百字）
第十名．智亚（原未在排名中）超超超可爱哦，主要是长得像我现在女朋友，啊？您问我既然像我女朋友为什么不排在第一？哦，写信时女朋友没在旁边，小声说句真心话而已……

拿着上期的杂志对照您的排名找了半天，才发现原来重点在最后一句上……

周晓枫：我建议 UCG 应该响应国家环保要求，下次附送一个以游戏为主题的环保购物袋（我建议：《高达无双 2》），要把"实用"两个字凸显出来。

但是……机器人和环保有什么关系，送也得送《非洲》啊。

好吧，应你的要求可以在环保袋上印上斗大的"实用"二字，不过鉴于环保的需要，印刷用的油墨一定要控制在最少的范围内，高达就不用印上去了。

新疆 邓天辉："读编往来"一开始那个图我看出来了，是小编用肢体语言写的"TGS"，我一开始还以为纱迦在模仿《黑客帝国》，Gouki 在满地找牙，胜负师在跳埃及舞，ACE 飞行员在看热闹……

您的发散性思维很活跃……

哈尔滨 陈子谋：高三了，我要放下"无用"（所谓）的包袱，斩除一切与之无关的干扰，一切一切。第二生命游戏也只得放弃，这感觉如同割下自身的一部分，还得在别人面前强装笑颜，亲手将心爱的满满一包光碟折断，把 UCG 亲手烧掉，当家长面让他们把 GBA SP、FC、PS 送人……我没有怒火，只有无奈……

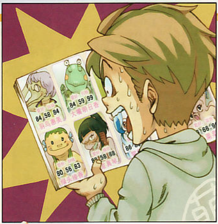
还是那句老话，守得云开见日出，现在的辛苦是为了今后的轻松，大不了高考完之后让家长奖励回来（而且还要次世代！）。不过换个角度来说，这种折光送光烧光的做法其实并不值得提倡，下次大家遇到这种情况的话，最好主动上交所有游戏并做出认真念书的保证，高考之后再拿回来就好了。

Email 疯子小白：编辑部的预言家还真不少，预言的成功率也很大。（如果没有你们《FF X III》也许就不能跨平台了）下期帮我预言一下售价 100 元的新游戏机吧，兼容 X360、PS3、PS2、Xbox、NGC、Wii 等所有游戏机和掌机而且全部可以玩盗版，如果成功了，你们就是全地球玩家的骄傲！干巴爹吧！

我们既不是预言家，也不是魔法师，不过有一件事情可以肯定，您说的这种游戏机在未来的 50 年内估计是不会出现的。

本期读者语录

桂林 周方林：上次看到"编辑部图鉴"里登出了小编的睡相，为什么还让玛娜的火星人遮住脸，光盘中都露 N 次了，杂志上还欲遮还羞！（玛娜：这和艺人没化妆时不让媒体拍照是一个道理，大家的睡相都比较本色，为了形象还是遮住点好（－_，－）。）



葫芦岛　李典：212 期最喜欢的是 SHOW GIRL 的那个精选，一个一个头像如田字格般排开，就好像官方攻略本中的怪物图鉴一般～话说……要是一一采访这些 SHOW GIRL，多边形你们这几天在东京也没干啥正经事啊。

Email　Ral：多哥一伙上次去东京，大家都知道，这期特刊也有报告～我看到特刊上的 SHOW GIRL 不但有名字，有的还有三围和年龄的信息。我就纳闷呢，名字还好说，至于年龄，多哥一伙怎么打听到年龄的，是现场问的吗？问女性年龄那可是不礼貌的行为啊，还有三围……这个也不太好问吧，望诸位小编知道的回答一下啊……

关于这个问题，有请该部分负责人胜负师来回答……

SHOW GIRL 一般都比较友好，见你身上有媒体证，一般就会放松警惕，呵呵。其实也有不少 SHOW GIRL 的资料栏里写了"保密"二字，说明并不是所有展台小姐都那么合作的。不过模特公司的资料、网络资料以及 SHOW GIRL 自己的博客都把可以把她们"出卖"，正所谓"资料不难找，只怕有心人"。

内蒙古　宋博虎：玛娜的留言中提到小时候串线看到邻居家玩游戏的事情，也让我沉浸在美好回忆中啊！是啊！任天堂的红白机是可以影响到附近 10 米左右的电视的啊！而我小时候也看到过邻家玩《超级马里奥》（我们这叫它"蹦豆"）。

看别人玩游戏有几大害怕的问题。一怕碰上菜鸟，一关玩上一小时也打不过去，玩的人急，看的人更急；二怕遇上虎头蛇尾的人，玩到最关键的地方突然关机，看的人至少也要平复半天感情；三怕信号不好，这点大家都明白；四怕父母突然回家，明明自己没在玩游戏，结果还是要挨骂……当然了，现在已经不会再有这种串线的事情出现了，就让我们一起回忆一下吧……

南宁　黎杰：我想对这期的赠品说：海报复海报，海报何其多。小编为海报，万事成蹉跎。读者已看海报累，春去秋来海报至。朝看海报这，暮看海报那。换个赠品又如何？请编看我海报歌。（本诗请参考清代钱鹤滩的《明日歌》）

编辑们也在努力改进，不过限于成本，的确是太难变出花样了，只有海报才是能够被普遍接受的。大家可以看看身边有哪些游戏周边的价格还在一元以下，如果有的话请告诉我们，谢谢大家的创意了。

Email　ALEC：最近老是边用小 P 打游戏边给它充电，如果看到电力不是 100% 心情就会不好，请问我是不是有病了呢？这样电池的使用寿命会缩短到多少年？本人用的是美版的 1000。

通常我们把这种症状叫做"强迫症"。至于电池的寿命嘛，你干脆直接把它拿出来再插上电源玩游戏好了，这样你就不用再为它担心，而且还可以模拟 PSP-2000 轻巧的感觉（笑）。

北京　牟磊：其实写这封 Email 的初衷是给胜负师拍砖，胜负师的《我最喜欢的 10 首中国风歌曲》一文中，评价《青花瓷》部分引用了一句歌词，文中是这样引用的"在平地书刻你房间上的飘影，就当我为遇见你伏笔"，而据我所知，歌词原文应该是"在瓶底书汉隶仿前朝的飘逸，就当我为遇见你伏笔"。

我查了一下，发现真的有两个版本的歌词，周董的发音吐字令人无限遐想。

周同学的吐字是他的个人风格，咱也不好追究什么。很多卡拉 OK 都是第一个歌词版本的，不过按你所说的第二个版本似乎更有韵味。好，我记下了。

重庆　范悦：以前是贫穷就得挨打，现在则是贫穷就得被剧透。近期超多好游戏井喷，可惜忙于考研复习没办法玩。我对不起《寂静岭　归乡》、《战争机器 2》、《死亡空间》，还有《小小大星球》……

考研复习是需要顶住外界吸引力的。我承认自己就是一个反面教材，坚持了大半年，结果在最后两个月年底游戏井喷的时候还是缴械了……既然是好游戏以后也会有很多时间玩的嘛，这位同学一定要加油哦！

Email　berry hui：那天女朋友刚好来我家玩，我叫她去上网，然后自己去看碟，简直看到天昏地暗，鬼哭神嚎……SHOW GIRL 的 Ending song 将近结束，我突然感觉到八点钟位置有一股杀气，转过去一看，原来是女友站在那里。"你把我丢下，自己在家看了两个多钟头的女人！"……后来，花了我 1/3 个 PSP 的 RMB 把她哄回来……（= =），不过我想说，冤枉啊，UCG 的 DVD 哪有两个"多"小时的时间啊……

把女朋友一个人丢下自己去看碟是有一点过分，不过看在你花费了巨大代价的份上就不批评你了，为什么不让女朋友和你一起看碟呢，根据我们的统计，女孩子其实也很喜欢看 SHOW GIRL 的，你还可以借着对 SHOW GIRL 评头论足的机会顺便拍拍女友的马屁增进感情，岂不一举两得（-_，-）！



Email　weyj5217：《游戏机实用技术》很强大，可以看游戏外还可以让人睡觉，今天我老师还我书时说他看《灵魂能力》攻略的时候睡着了，看来攻略的强大能力我还没有领悟到啊……惭愧惭愧，我失眠的时候也试一试。

不知道你的老师是一边玩游戏看攻略还是光看攻略不玩游戏，如果是后者的话，相信所有实用性的文章都有同样的效果，我就曾经在为攻略校稿的时候可耻地睡着过……（老编：岂有此理，扣工资！）

Email　康剑：高中时代，在几个热爱游戏的 UCG 迷，在班里的电脑上弄的墙纸，用我们当时的话来说就是强制推行 TV GAME，彻底打倒 PC 主义。

乍看这张图片还以为拍的是我自己高中的教室，简直太像了，连用的图片也都是尤娜的。《FF》对于整天泡在书堆里的其他同学就像是另一个世界的东西，看到他们发出的那种惊叹的眼神，心里还真的是有点小小的自豪呢。



上海　杨磊斌：最近我正好在玩《战国 BASARA2》，（06 年的老游戏，家里片子 300 张，刚翻出来玩），当我翻出第 158 期你们的攻略时，看到了这么几行字，原文如下：大武斗会的敌人非常强……所以只要肯花时间，除了个别废人外通过一百关都不在话下。那么我请问，打不过的人就是废人了？你们编辑部所有人都能打过，从老总到清洁工都能打？你奶奶也打得过？虽然我话重了，但是你们这个语言含有绝对的侮辱性！我非常气愤，希望你们以后不要再这样了，你们毕竟是专业游戏媒体，注明：当时此篇文章是纱迦写的，你让他出来交代一下吧。

你误会了。我这里所说的个别废人，不是指玩游戏的人，而是指游戏中可以选择的角色啊，比如前田利家这种角色过百层的难度就比较高，还请你明鉴。如果还有第二个感到受到侮辱的玩家，在此一并致歉。

东莞　卢镜斌：就在 11 月 2 号那晚，我们这里有间街机厅举行了一场难得一见的《湾岸 3》比赛，这或许连参加过斗剧的比赛的人都会被雷倒，为什么？那就是居然出现了只有游戏展才会出现的东东——SHOW GIRL，只不过服装换成了赛车场上的赛车女郎服装，没见过吧，就算在各大城市举行的比赛都不会见到这样的场面。什么？你说还不够雷？那好，那你们或许没见过穿着法拉利赛服的街机厅工作人员吧，不相信？有图为证！

看来这场比赛办得还挺正式，不过你确定那些穿着赛车服的女孩子真的是 SHOW GIRL？应该是工作人员的换装吧。



本期读者语录

Email zhenyuan01：我建议杂志开始这么一个版块，游戏业的相关历史和八卦问答，比如什么"PS3 仙台事件"之类的，因为这些问题好多读者都不清楚，却又不好在"问题小卖部"和"读编往来"提问和回答。（玛娜：这倒是个好主意，其实想要看八卦的同学可以多多关注目前"游戏情报站"的"图说新闻"栏目，其中可是有许多有趣的猛料的喔。）

丁丁的《神鬼寓言Ⅱ》囧经历四连拍



没想到《神鬼寓言Ⅱ》中的犯罪初体验居然如此的……尴尬，游戏开始不久，到了包尔斯顿市集门外，初来乍到，想表示一下友好，就对城外的某中产阶级家庭主夫使用了“搭讪”的表情，谁知他立刻恐惧地逃开了。走进城中不管是男女老少都用鄙视的眼神看着我，正在纳闷，一张罚单飘然而至，居然是令人郁闷的“公然猥亵”……更惨的是，我明明乖乖地接受了处罚，还是有几个小男孩跑过来叫道：“I know you, you funny ass！”



这个叫戈登的报马仔来自橡木镇，他的可怕之处就在于冷不丁地对我操作的男性英雄冒出了一句：“你现在还是单身吗？”由于阿尔比恩的报马仔几乎都长得一个样，我也从此对这个行业落下了心理阴影。

还有比你正在和老婆、孩子呆在家里聊天时，突然有女人跑来跟你要戒指结婚更囧的事情吗？





在一声低吼之后恶魔之门居然说了这么一句对白，再次让我无语。

最有想像力的读者

Email Die an angel：这周三，我买到了212期UCG，但是我也明白了一件事，不能随便乱放东西呀（T_T）。那天一回家，我就跑到报亭，买下了UCG，可是之后我却做了一件傻事……到了睡觉时间，我就把书随手放到了床上去睡觉了。可是第二天一起来，我发现我的UCG不见了……于是我便问爸妈，他们都说没看见，我当时就有一种外星人光临地球，并把我的UCG绑架走的念头……活活郁闷了一天，就连上班也没了精神，但是当我回来的时候，我发现UCG回来啦～我当时有有一种外星人看完了，并还给我的想法。这个谜团直到晚上我才明白，原来是我晚上睡觉的时候，一不小心吧UCG从床上碰到了我床边的缝隙里……我爸爸帮我收拾床的时候看见了，就帮我捡了出来……

如果外星人真的把UCG当成研究地球生物的材料，那么他们一定会很惊讶，这个星球上的人类居然早就和外星人以及异形有了接触（《死亡空间》），他们中的一部分看起来像是毫无杀伤力的圆球（《乐克乐克》）、一部分却又拥有各种强大的武器（各种射击游戏）、一部分似乎还处于原始社会状态（《啪嗒嘭》）、但同时也有一部分拥有极高度的文明，而且似乎不管遇到什么外星人的袭击都不曾被彻底打败……嗯，相信它们会因此而打消侵略地球的念头。

游戏（机）广告创意

黑龙江 金龙哲：为增进读编感情，展露读者才华，本人建议举办游戏（机）广告创意征集活动。众所周知，日本美国的平面媒体及电视媒体上有大量游戏（机）广告，其中虽不乏让人拍案的创意作品，但更多的是让人拍砖的烂作（参见索尼PS系游戏广告），在广大玩家中肯定有不少有才的人，能够设计出更好的广告，本人在此抛砖引玉，望各位读者、小编不吝赐教。

1. 索尼PS3电视广告

一个二十多岁的青年在家中用34寸大彩电及一台FC玩《超级马里奥兄弟》，不亦乐乎，正玩得高兴，突然这台FC因为老化而死机了，那个青年见此状况，骂了句：“什么破玩意儿！”，苦思冥想几秒后，突然又有了主意（灯泡必不可少）。他把一台PS3连到电视上，把《超级马里奥兄弟》卡带放到蓝光光驱口，那光驱竟把卡带吸了进去！随后这名青年高兴地用六轴振动手柄继续玩《超级马里奥兄弟》……

画面一黑，几个白色大字出现：更强兼容性，您需要！

2. 任天堂电视广告

一个二十多岁的青年在家中用32寸大彩电及一台PS3玩《MGS4》，不亦乐乎，正玩得高兴，突然这台PS3因蓝光光头报废而死机了，那个青年见此状况，骂了句：“什么破玩意儿！”苦思冥想几秒后，突然有了主意（灯泡！）。他跑到储物间翻箱倒柜后，找出一台FC，他把这台FC接到电视上，把《MGS4》光碟插到卡槽中，开机，光碟竟转了起来！随后这名青年高兴地用FC手柄继续玩《MGS4》……

画面一黑，几个白色大字出现：更强兼容性，您需要！

3. 索尼PS3广告

一个青年正在用PS3玩《MGS4》，旁边他的朋友不停地唠叨：“哎呀，应该到那里！”、“不对，不能用这种武器！”、“快趴下！你要死了！”……那青年烦不胜烦、忍无可忍，终于举起PS3向朋友砸去，那人马上被砸晕了，于是，世界清静了。

画面一黑，几个白色大字：更强实用性，您需要！

4. 微软X360广告

一个青年在家中一边玩PS3游戏一边打哆嗦、打喷嚏，身边鼻涕纸堆成小山，身上披着棉衣、棉被，周围放着三个电暖器，他依然冻得上牙打下牙。（画面转到他隔壁）另一个青年一边光着膀子玩X360游戏，一边全身流汗，周围放着三台电风扇，他仍喊：“热死我了！”，（画面特写）散发热气的X360。

画面一黑，几个白色大字：更强实用性，您需要！

5. 任天堂Wii广告

陈国坤（《李小龙传奇》中李小龙的扮演者）正在家用Wii和双节棍手柄玩《塞尔达传说 黄昏公主》，突然有人手持俩板斧破门而入，大喊：“打、打、打、打、打……劫！”。陈国坤见此状况微微一笑，挥舞起手中的双节棍Wii手柄，把打劫的看得一愣一愣，最后陈国坤一声标准的李小龙叫：“呀啊～”，把打劫的打倒在地，并摆了个很酷的POSE。

画面一黑，几个白色大字：更强实用性，您需要！



▶被盖住的部分是一个跳出了三个灯泡的脑袋，由于图片太过真实，所以……

您的创意确实很有意思，特别是（灯泡一闪！）让我想起了一组很有创意的广告图，那组广告图的主题就是模拟人们在想出好点子的时候灯泡从体内蹦出来的瞬间，用来暗喻“好得可以杀死人的好点子”，和你的这几个创意联想到一起更是效果惊人。不过有一点问题不得不说，1、2两个创意如果真的用了，那要算是虚假广告……

本期读者语录 赤峰 宋博虎：我是你们的老朋友了！今天是2008年11月11日，我们赤峰这里习惯说今天是“光棍节”！而我是个单身啊！嘿嘿……（玛娜：祝你早日找到自己的另一半，另外，全国各地现在都称11月11日为光棍节了……）

每期一雷

被这名怪叔叔吓到的读者千万不不要掉转脑袋走开，也不要认为怪叔叔只是一个普通的宅男，要知道，他可是一举拿下日本 NJKF 拳王宝座的超级宅男兼自由搏击选手啊！这名艺名叫作“长岛☆自演乙☆雄一郎”的新拳王不仅是一名忠实的初音未来 FAN，而且还同时是凉宫春日的 FAN，而他的个人网站上，栏头图就是一张双手托腮凝望远方的凉宫春日 Cosplay 照……看来现在的宅人势力确实是越来越强大了，前段时间日本电费涨价，还有许多宅人因为“玩 Galgame 都没有以前爽了”的原因上街游行……



趣味图片 在《刺客信条》里下饺子

广东 陆旭鹏：晚上在 PC 上玩《刺客信条》时，险些被阿克里港口的疯子逼疯：要刺杀 Sibrand 时，我就先去港口“踩点”，如攻略所言，那里的神经病把我给弄神经了，走在港口的桥上时就被疯子的“排山倒海”推下水无数次，后来我怒了，见到疯子就用投技丢他们下水，不过一次 5 格血，滥杀无辜是不好滴……后来灵机一动，反正下水是秒杀，不如把十字军都丢下水！于是开始行动，找一个岸边有不少守卫的地方，触发警报，源源不断的守卫杀过来，然后源源不断地被我的投技丢下水。得益于此游戏的同屏人数（我在设置里把“人口密度”调到了最高），只要我不离开太远，地图就不会刷新，而远处刷新的敌兵会不断到来，于是造成了下饺子的壮观场面……废话不多说，上图。





大家不妨踊跃挑战一下能下多少个“饺子”，编辑部里有不少达人吧……地点如下，阿克里城港口

虽说《刺客信条》流程中的任务单一了点，不过每当看到这样“屠城”的截图时，我就顿时对这款游戏产生了好感和怀念之情。当时我也试图找个地方将那里的好人、坏人全部杀光，然后堆成小山……换一个话题，这位同学，你的 PC 配置也太差了点……能换赶紧换了吧。

最佳射手

剧本 火云　**题材**《PES2009》



读编共同话题

近期话题：我所遭遇的雷游戏

锵锵锵！从本期开始，共同话题正式更新为“我所遭遇的雷游戏”，除了雷游戏之外，在玩游戏过程中被雷到的经历我们也非常欢迎，譬如这期范伟同学提供的故事就非常有意思。总之，有类似经历的读者快快将你的经历告诉我们吧！短到一句话，长到数百字都可，让我们一起体验被雷到的感觉！



长沙 周丹然：印象最深的就是《大富翁》了（虽然是电脑游戏，不过我相信应该大多数人都玩过吧），其中有一次走进魔法屋，要以“所有女性角色”为对象做出选择，我用的是金贝贝（就是那个婴儿），所以选了“立刻入狱三天”，结果马上就被抓了进去……那时我才知道，原来金贝贝居然、竟然是个女孩！

［编注：……听到这个事实我也被雷到了。］

重庆 范悦：玩《战神》时曾经卡在了过天花板横梁那里（就是要沿着横梁躲过转动的刀片），前后死了不止 50 次都过不去，气得我不行：摔手柄，踩攻略书，撞电视，还是没用，最后折腾我实在受不了了，指着可怜的 PS2（其实是指着里面的游戏光盘）说：“这次还过不了我不玩了，但是也得把你废了。”结果……非常神奇地险过此场景……

［编注：比起雷来说，这应该称为“折磨人”。］

石家庄 范伟：我没遇到什么雷游戏，不过遇到过雷人，那个人就是我妹妹！高三的时候我借了一台 NDS 给她玩，给她拷了几个适合女孩玩的游戏，还有一个《太鼓之达人》，好不容易教会她怎么用笔敲触摸屏，她玩得还挺开心。后来她把 NDS 还给我，我又借了她一台 PSP，把《太鼓之达人》拷进 PSP……过了几天，她来找我，说怎么都打不过去了，连一关都打不过去，我让她玩给我看，结果……她拿了两支小棍子，对着 PSP 的屏幕开始敲……

［编注：您的妹妹……很有才。］

读编共同话题参与要求

1. 不限字数（如果超过 1000 字的话就可能进入“自由谈”）、不限题材、不限内容（当然要和近期话题相关）。
2. 近期话题会不定期进行更换，下一次的话题会提前几期在“读编往来”中公布。

本期读者语录 陕西 南王儒：PS2 末期果然文字游戏多了，但是语言障碍注定大部分人直接忽视的……（玛娜：这也是没有办法的，不过 PS2 末期同样也多了很多其他主机的移植作，只要耐心挑选还是有素质不错的游戏值得一玩的。）

九兵卫的编辑部日志

还是"跨平台"的好



▲小编们有带家乡美食到编辑部来和大家一起分享的传统，美味的鸭脖子是最受欢迎的食之一。

看了题目大家不要误会，小九这里要说的并不是游戏。因为编辑部里的小编来自全国的五湖四海，吃饭时的口味也各不相同。每天一到中午，一个很严峻的问题就会摆在大家的面前：中午吃什么？有时实在众口难调就只能兵分几路，"机种限定"的小编（比如喜欢吃辣或者不爱吃面食）通常只能单独行动，而对于什么口味都能够接受的"跨平台"小编则在吃饭问题的选择上会自由许多。

编辑部的游戏室

留心的读者在前几期的"读编"中应该都见过编辑部的游戏室了吧，单独的房间里配上高清的液晶电视以及音响与沙发，那应该是很多人曾经梦寐以求的游戏环境吧。不过小九来这里之前一直觉得编辑部的应该是很多电视机贴着墙一字排开，然后小编们三五成群地坐在电视前面酣战……看来果然是自己上学时候在包机房呆得太久，产生思维定势了。

代价

剧本 九兵卫 题材《女神侧身像 负罪者》



游戏城寨

《游戏城寨》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏城寨》第1～4期、第6～12期，定价：4.8元（两本起邮）；第13期、第15期、第16期、第21～26期、第28～31期，定价：5.8元（两本起邮）；第33期、第37期、第38期、第43期、第44期、第45期，定价：9.8元。《机动战士高达00影像典藏》第2辑，定价：9.8元；《机动战士高达00影像典藏》第5辑、第6辑，定价：12元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱《游戏城寨》编辑组（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-4863066
Email：yxcz@263.net

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第160期、总第164～168期、总第173期、总第178～181期、总第184期、总第185期、总第189期、总第190期、总第192期～194期，定价：9.8元。总第203期、总第205期、总第209～211期、总第213期、总第214期，定价：12元。总第207期、总第212期、总第73・74期、总第137・138期、总第162・163期，定价19.6元。《游戏小说十年》，定价：42元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电　　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.com.cn

友情提示：《游戏小说十年》将以申通快递方式发出，请邮购读者一定在汇款单附言处留下可以接收快递的手机号码，并保持手机畅通以便查收！（申通不到地址均转发邮政挂号印刷品，恕不另行通知，请见谅！）

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

掌机王SP

目前《掌机王》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《掌机王SP》第13～15辑、第17辑、第22、27、31辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第37～43辑、第61～67辑、第69辑、第73～77辑、84辑、87～90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～99辑，定价：9.8.元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元。《NDS专辑VOL.3》，定价：28元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价：38元。《口袋玩家》第10～13辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.5》，定价：28元。《NDS宝典》，定价：28.00元，《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.2》、《怪物猎人狩猎志VOL.3》定价：12.00元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：

《超时空要塞・边境 星空回忆录》，定价：22元；《寂静岭 官方小说》，定价：12元；《女神侧身像2 官方小说》，定价：24元；《女神异闻录4 世界全书》，定价：28元；《失落的奥德赛 千年之梦》，定价：22元；《怪物猎人2 官方小说 疾风之翼》，定价：9.8元；《潜龙谍影百科全书》，定价：19.8元；《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》官方小说，定价：14.8元；《爱图e族》，第3辑，定价：28元／本；《福音战士新剧场版：序 典藏DVD 》，定价：16.8元；《火影忍者剧场版秘卷》，特价：22元；《四叶草》第1、3辑，定价：16.8元／辑；《生化危机官方小说》第8辑，定价：14.8元；《高达无双全书》，定价：22元；《宿命传说2官方小说 苍黑的追忆》，定价：16.8元；《宿命传说官方小说 苍黑的思念》，定价：14.8元；《机动战士高达00 Meister's Mission》，定价：22元；《变形金刚 昨日幽灵》定价16元；《变形金刚漫画 特别版 电影前传》，定价：25元；《变形金刚漫画版》1、5、6、7，定价：24元／本；《模魂志》第26期，定价：12元／期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com

游戏・人

《游戏・人》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏・人》第17辑，定价：16元；《游戏・人》第21辑、第22辑，定价：14元；《游戏・人》第29辑，定价：24元。《游戏光环DVD》第20、28、31辑，定价：8.8元，第34辑，定价：14.8元。《游小说》第7～11、13、18～20辑，定价：9.8元。《Wii专辑》第1辑，定价：28元。《PS2专辑》第6辑，定价：25元。《Xbox360专辑》第3辑、第5辑，定价：28元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏・人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

本期读者语录

Email liuyuefan_john：我想投画稿，但是我想问一下，画稿是要电脑稿还是可以用手绘的。另外，我是新读者，我想问问"读编往来"可以写点什么内容。（玛娜：画稿可以手绘后扫描到电脑上，不过最好还是电脑上色绘制。至于写信给"读编往来"可以是任何内容，你可以写自己的生活、回答互动信箱的问题、向小编提问、分享身边的趣事，或是和小编们说说心里话，不管是什么样的内容我们都很欢迎。）

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

互动信箱

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

BLAZEPRO® 超技

本期奖品由超技电子商行独家提供



本期大奖 3名

植松伸夫等五名 PRESS START 主创者签名海报



二等奖 8名

NDS 迷你音响



三等奖 5名

超技 Wii 专用无线手柄

10名 超技各种周边产品（奖品随机抽取）



NDSL 防震盔甲 NDSL 铁牌包



NDSL 蓝光座充

本期特别放送

关于剧情小说和攻略的一点设想 北京 郑钢

游戏剧情小说？我觉得很不错的，我认为以后尽量不要有大篇幅的攻略详解，而是做成"系列发展回顾——系统介绍——流程分支快速攻略(不要太全)——研究中心——追加深入研究——剧情小说"这么一个流水线式的东西。

原因：

1. 现代生活节奏太快，试问现在能有多少读者看到洋洋洒洒的10页攻略能耐心从头看到尾，反正我一般看到这样的攻略就直接往后翻了，以后有时间再看，但说实话，以后谁还想得起来？

2. 有不少攻略，尤其是大作，其中包含解迷要素的游戏，在游戏中如果卡在某处不知道怎么玩下去了，翻开杂志，谜题瞬间解开，这样的话，到下一个谜题时，我们便很自然地又翻开了杂志，游戏的趣味荡然无存……攻略虽然很详细，但也未必就是好事，记得小时候在486、586上玩DOS游戏时，为了一个谜题解不开，可以向全学校玩过这款游戏的人打听如何过关，而每当凭借自己的智慧解开谜题时，都会有一种说不出来的喜悦，可以说是与制作人心灵上的沟通……

3. 攻略的确很详细，但毕竟是半月刊杂志，受到截稿期、发售日等种种因素的制约，攻略上难免会有一些未涉及到或有误的地方，所以我认为好的攻略绝对不是赶工出来的，而是详尽的概述，杂志的消息及时性永远也赶不上网络，但杂志有很多网络比不了的内容！

说了这么多，那详细攻略登在哪里？个人认为完全可以像现在的PS3专辑、X360专辑、PSP宝典一样，收录经典游戏的经典超详细攻略，我认为花钱买专辑的人一定是对应主机的忠实FANS，而这些FANS需要的就是超详尽的内容，而这些内容、资料是很有收藏价值的！

编 郑读者这个设想其实还是很有其合理性的，也会让游戏的研究变得更全面、更人文化，不过也存在着一些问题。譬如说，部分游戏的剧情是不适合写成剧情小说的，而且如果出现连着几期都有值得写小说的大作出现的情况，UCG就可能要变成一本剧情小说专门志了（笑）。当然了，最大的问题就在于攻略方面，攻略的目的本来就是为了指导玩家顺利打穿游戏，如果只有基本的流程攻略，一些急性子的玩家被卡住之后可能就要开始摔手柄了吧。不过郑读者的来信对我们还有另一个启发：考虑到一些喜欢自己解谜的玩家，我们会在一些游戏中尝试将解谜的过程倒印或是用其他方式隐藏起来，不知道这种方式大家是否喜欢呢？

浪漫与酷刑的关系 Email king11245

起因就是第212期胜负师"纽伦堡铁处女"浪漫色彩事件！我觉得"罗曼蒂克"是个充满现代气息的词，它就不太适用于大多数古代的事物，尤其是酷刑，甚至就不应该跟死亡沾上边，不然我们历来对很多事物的看法恐怕都得改变！比如当威廉・华莱士在断头台上用尽最后一口气高呼"自由"的时候，难道观众首先想到的会是浪漫色彩？纣王伴随着惨烈的哀嚎和人肉的烧焦味在酒池肉林中享乐难道是因为他的极度浪漫？那么司马迁在宫刑和铁窗的双重折磨中完成《史记》又是件多么具有浪漫色彩的事情啊！然而铁处女比起斩首、炮烙和宫刑残忍程度有过之而无不及，我们又怎么能轻易将封建社会的产物冠以浪漫之名呢！这事往小了说无非是用词不当罢了，但是在现在这个网络高度发达而偏激的人又辈出的年代还真的保不准能引发些什么争议。所以出于对UCG的热爱，在此提醒(善意的)众小编撰稿择词的时候还是应该谨慎、谨慎再谨慎！如果说得不对，可别用榴莲对付我啊！

编 在这里我们要谢谢这位读者极具文采的来信，正如这位读者所说，作为一本杂志的编辑，我们应该更谨慎严格地对待自己笔下的每一个字，在遣词用句时多加斟酌，争取在杂志上杜绝这一类的失误发生。同时，也要感谢对我们提出各种意见和建议的读者们，我们一定会让UCG变得更好。

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？如果10分为满分，您会给我们打几分？

2. 您对本期的光盘内容有何评价？您想在光盘中看到什么样的内容？

3. 您喜欢我们的新栏目"复刻殿堂"吗？您对它有什么意见和建议？

10B 互动信箱礼品名单

大奖 NCG 无线手柄

佛山	陈一行	西安	南王儒
葫芦岛	李 典	北京	于汇源
银川	李家天		

一等奖 蝎子光枪4代

苏州	丁 悦		
黑龙江	金龙哲	贵 阳	史博文
东莞	莫云超	哈尔滨	赵 涵

二等奖 PSP 3合一多功能插座加遥控器

北京	牟 磊
上海	潘秀飞
南京	盛 进
从化	朱杰文
天津	左婷婷



特别放送 超技各种周边产品（随机抽取）

东莞	陈伟杰	包头	李佳楠
梧州	杜 鹏	通化	李天智
天津	郭 瑞	广州	梁健强
汕头	黄诗琨	邢台	张子旋
浙江	蒋豪欢	上海	朱加力

■我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



硬件 HARDWARE

最近买了一台iDSL，想在上面玩到FC的游戏，但我不是很清楚该用什么样的模拟器？我的烧录卡是SUPER CARD DS ONE。[姚健]

目前NDS上比较常用的FC模拟器是“NESDS”，但早期由于没有FAT驱动，大多数玩家都只能将下载的FC ROM使用特定的程序转换为NDS兼容的格式才能使用，所以如果你在网上搜索时看到需要转换才能使用的介绍都可以直接忽略，直接下载模拟器的最新版本（编号20080801）即可。之后将下载到的压缩包解压，把名为“nesDS.nds”拷到SD卡的根目录下，同时为了方便自己寻找FC ROM（后缀名为“.nes”），也可以在根目录下建立一个专门的文件夹来存放这类文件（具体名称只要自己能够辨认即可，但一定要使用全英文），最后进入烧录卡中运行“nesDS.nds”会在下屏幕出现模拟器的主界面，按十字键将光标移动到需要运行的游戏上，按○键就可以正式开始你的怀旧之旅了。

请问我能把PS3接到我的笔记本（笔记本型号是VAIO FE18C）上吗？听朋友说要用USB2.0的电视卡，具体该怎么操作啊？[张潇]

目前市面上大多数的USB2.0电视卡都只支持S端子信号输入，所以如果你要将你的PS3连接到笔记本上使用的话，实际的画面表现可能会大大缩水。而USB电视卡的具体连接方法其实也非常简单，你只需要将电视卡连接到电脑的USB接口，然后使用视频输出线将PS3和电视卡相连，最后在电脑上安装电视卡对应的驱动程序和播放软件就能正常使用了。

①我的PSP-2000原来的系统版本是3.71，但后来升级到了4.1后就开始莫名其妙的漏电，使用时间严重缩水，一般关机情况下一天不用，第二天开机就没电了，这到底是怎么回事呢？②最近购买了一台台版X360，但那个赠送的变压器声音实在太大了，就像鼓风机一样让我难以忍受，有什么办法可以解决掉这个问题吗？[吴昱]

①根据你描述的情况，这肯定不会是由于你升级系统版本而造成的，建议你最好先确定每次是否都彻底关闭了PSP（将电源开关往上推5秒以上，下一次开机会出现Sony Entertainment的LOGO），而不是让其处于待机状态，如果问题依旧的话，那就很有可能是主机硬件出现了故障，只能询问附近的电玩店能否提供相应的维修服务了。另外如果安装了某些与待机有关的插件，也有可能出现上述的情况，只有进入“恢复模式”禁用或删除这些插件才能解决问题。②一般使用火牛玩X360的玩家都很难听到变压器发出的声音（因为主机运行的声音往往更大一些），如果情况真如你所说的那么糟糕，那么不妨考虑更换一个变压器再试试吧。

为什么我的PSP-2000（系统版本4.01M33-2）玩不了部分新游戏，比如新出的《侍道 携带版》、《勇者别嚣张 or2》，但《一骑当千 雄辩之拳》却可以玩，我试过换引导方式好像还是不行……以前3.71M33-2的时候就因为玩不了《啪嗒砰》才刷的机器，升级后以前可以玩的部分游戏也不能玩了，有同学说我的PSP可能没有打过1.5核心的补丁，是这个原因吗？现在郁闷得我只好一直在玩GBA模拟器。[余毅]

既然你能够运行《一骑当千 雄辩之拳》，那就应该不是系统缺少1.5核心补丁的问题，你可以尝试在恢复模式下更改引导方式或使用UMD引导来解决这个问题。另外由于新版本的自制系统无法很好地支持中文名称的文件，所以你也可以先确定一下以上提到的几个游戏中，你是否犯了使用中文命名的错误。

昨天在电脑上下了个《洛克人9》美版，但是不知道怎样用SD卡把他放到Wii里去，能告诉我具体的方法吗？[Satan]

你所遇到的问题涉及到WiiWare游戏的破解与安装，所以由于篇幅的限制无法在这里为你进行详细的解说，具体步骤你可以参看203期UCG“Wii世代”栏目的相关内容。最后要在这里提醒你的是，破解游戏的安装需要保证主机的系统固件没有升级到3.3以上，而且必须拥有一张没有打过官方补丁的《塞尔达传说 黄昏公主》游戏盘才行。

最近购入了一台X360，有几个问题想请教一下。①请问2008年8月份生产的X360主机有可能是20GB版本的吗？②现在刷机主要是更换光驱吗？③在主机区域设置选项中，港版主机一定是默认的“香港特别行政区”吗？从序列号能辨别主机的版本是不是港版吗？④改过的机器是不是与Xbox LIVE彻底无缘了？[ck]

①由于之前微软已经开始降低20GB版本X360的价格来促使60GB版本成为市场的主流型号，换而言之，20GB版本的主机在60GB版本推出以前就已经全面停产了，所以2008年8月份之后生产的主机不可能是20GB版本。②为了避免出现以往刷光驱固件所导致的固件信息丢失，光驱运转不正常等现象，目前国内大多数电玩商家的确都开始普遍采用直接更换光驱的方法来刷机，所以改机所需的加工费也比以往有所提高。③港版主机在第一次开机时，“主机区域设置选项”的确默认为“香港特别行政区”，之后可以人为进行更改，而从主机的序列号是可以判断区域版本的，首先你需要记下主机的序列号，然后拨打香港微软的客服电话（0852-800964215）让工作人员帮你查询，不过长途话费就得自己出了。④改过的主机基本上都逃不过被BAN的命运而被“剥夺LIVE权利终身”，当然也不排除其中有幸运儿能够侥幸逃过一劫，但“躲得过初一，躲不过十五”，被BAN是迟早的事情，具体的取舍就看你自己了。

游戏 GAMES

①《危机之源 最终幻想Ⅶ》中文版中合成HP999%的魔石具体要怎么组合呢？杂志上的日文攻略我实在看不懂……②另外攻击力加到最高的魔石是怎么合成的？③我曾经看到攻略里有张图片打出了99999的伤害，那是怎么办到的？[yeyin080]

①要想获得“HP+999%”的魔石，首先需要完成任务“寻求贵重的物品”→“米德加尔都市开发部门”→“第一次贫民开发计划”开启“八番街魔石店”，这样就能在商店中购买“HP上升”的魔石。接着进入合成界面，以“HP上升”为母体和任意有附加能力+1的魔石进行合成，并在最后添加道具“恢复剂”，这样只要一次性添加90个就能得到“HP+100%”的魔石。接着再重复上面的步骤，将两个“HP+100%”的魔石合成得到“HP+200%”的魔石，最后只要玩家的金钱和SP足够，批量生产出“HP+200%”的魔石不断地进行叠加就能得到“HP+999%”的魔石。②要合成出“力+100”的魔石，首先需要完成任务“寻求贵重的物品”→“米德加尔都市开发部门”→“魔晃采掘设施调查任务”开启“五番街魔石店”，之后利用“力量上升”的魔石与“HP/MP/AP+999%”的魔石合成即可。③要打出99999的伤害，首先需要完成任务“更加贵重的物品”→“来自P的命令”→“突破”得到伤害上限突破的道具“强攻手镯”并装备上，接着只要保证“力”在200左右且HP不满的情况下，使用无视敌人防御力的“舍身拳”即可。

①为什么我进《啪嗒砰》后就停在“NOW LOADING”的界面不动了，我已经把引导模式改为了“M33 driver -NO UMD-”，可还是不行（系统版本为3.71M33）。②《怪物猎人 携带版 2nd G》中金火龙和银火龙套装要怎么才能制造？③工会卡片在哪里可以看到？崩龙要怎样才能碰到？④火事场力要怎样才能使用？我已

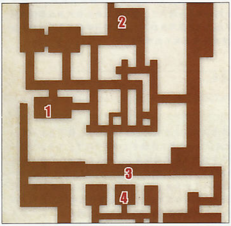
本期读者语录 克拉玛依 邓天辉：有个问题问晴天，我经常下PSP游戏，但最近许多游戏下载下来就是许多压缩包，应该怎么处理才能玩？（晴天回复：只要安装WINRAR等解压软件，将压缩包解压后就能拷贝游戏的镜像文件到记忆棒的ISO文件夹里进行游戏了。）

经雇用了有“火事场力”技能的猫，并且每次也用了它拿手的材料，可总是发动其他技能……[上帝的右手]

①建议你在“恢复模式”中将“UMD MODE”更改为“SONY NP9660”应该就可以顺利进入游戏了。②金火龙和银火龙套装只要击败上位的该敌人从它们身上剥取“金火龙优质鳞”、“银火龙的坚壳”等素材后就会出现在制作列表中，如果对自己的实力有自信的话，挑战村长上位9★任务“右手火轮、左手月轮”需要消灭金、银火龙各一只，顺便还能刷取紧缺的“雌火龙的红玉”。③在村庄中按下START键选择“工会卡片”就能看到，而完成集会所G级3★的关键任务“绝对强者”、“黑暗的阵营”、“铠之霸者铠龙”、“直逼秘境”、“一缕月光”、“浮岳龙”和“逼近的仙高人”，在最后出现的紧急任务“绝对零度”中就是面对崩龙了。④游戏中厨师猫身上的技能是有一定发动几率的，即便让它制作擅长的食材也还是需要一定的运气才会得到你想要的结果，再耐心地试试看吧。

最近我在玩《战国无双 KATANA》，玩到最后一章10分钟解救阿市的那个关卡，怎么都走不过迷宫，希望能详细说明一下。[戴俊]

由于这关的地形比较复杂，所以建议你参考以下的示意图，按照标注的顺序完成指定地点的任务即可：①帮助消灭掉山贼得到设计图；②和忍者交换得到牢房的钥匙；③消灭此处的敌人黑田官兵卫；④最后前往阿市的牢房前解救她即可。



我有两个关于《玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们》的问题想请教一下。①当特殊计量槽蓄满后，一定是前位中间的角色发动必杀技吗？②调查“校庭”和“屋上”的木桶，诺哲会变成其他同伴，请问有什么用吗？[沈恰浩]

①由于特殊计量槽只有在“Unite模式”中使用“支援行动”才会不断增加，所以当玩家最后换上场的角色刚好让特殊计量槽达到满值时，即可发动该名角色的必杀技。另外进入“番外篇”后，将诺哲和芙蕾丽卡都编成到队伍中，这样在“Unite模式”中根据两人使用“支援攻击”的先后次序，正好满足发动必杀技的条件时还可以看到隐藏的“必杀技”哦。②调查木桶其实是没有任何作用的，无非就是让玩家能够听到所有角色说“タル”（木桶）这句台词（笑）。

最近玩《生化危机 安布雷拉编年史》时遇到几个问题。①我在查看自己拥有的武器时发现有一个武器还没得到，就是在“CUSTOMIZE”界面中最强武器“对战车用火箭筒”左面的一个武器，请问这是什么武器？该如何获得？②我已经把剧情模式通关并开启了“SP模式”，不知道再打通它会有什么奖励呢？③杂志的攻略上说在NORMAL和HARD模式中打出高评价，会得到一些特别的物品，这些物品有什么用吗？[匿名]

①你所缺少的这件武器是出自《生化危机0》的大威力手枪，可以在“黄道特急事件”第一小节中由比利获得。②“SP模式”是制作小组为喜欢挑战极限的玩家所准备的特殊“生存模式”，该模式中角色没有HP的概念，受到任何攻击都是一击必杀，主要是看你能坚持多久，所以并不存在通关的概念。③在NORMAL和HARD模式中以S评价通过每个章节可以得到来自原作中的一些经典道具，诸如“蓄电池”、“钥匙”等等，而全关卡HARD难度S级通关可以则拿到无限弹药。

前不久购入40G港版PS3和港版《潜龙谍影4 爱国者之枪》，原本想体验一下《潜龙谍影 ONLINE》网络对战的乐趣，结果在注册KONAMI ID和Game ID时遇到了麻烦，我选在香港地区注册，系统老提示我输入的两个ID都不可用，我换个N个都是这个错误……试了日本也不行……难道是官方现在停止注册了吗？还是有其他什么问题啊？[步诺言]

要想成功注册KONAMI ID和Game ID，建议你使用电脑登陆官方专门的注册网站（https://id.konami.net/sd/top.jsp），选择“KONAMI ID QUICK REGISTRATION”来进行后续的操作。在注册KONAMI ID和Game ID时，一定要确保你输入的ID名称必须是a～z的小写字母和数字的组合（例如sunny100），并且Game ID的密码只能使用数字，这样填写完其余的资料再在“使用协议”下的“同意”前打勾，点击“下一页”就会出现注册的确认信息，最后再点击“注册”就能正常使用KONAMI ID和Game ID了。



▲打开注册界面后，将上方的“Country”设定为“Hong Kong”就能正常显示中文了。



主持栏目这么久，在回答大家问题的同时，其实也让晴天看到了杂志在攻略、研究等栏目上的一些不足，往往从撰写者角度来看稀疏平常的事情，有些时候就会难住一部分玩家。所以在今后的杂志制作中，众小编们会加强对游戏细节的深度挖掘，因为热爱游戏并不仅仅是追求通关，从更多的方面去发现一款游戏的魅力才算是真正地享受到了游戏所带来的乐趣，各位读者大人觉得呢？

①《空之轨迹SC》中有什么途径可以大量得到诸如“大吃一惊曲奇饼”、“危险肉丸”等攻击料理吗？②游戏里的天使羊有没有比较固定的出现地点呢？③《利贝尔通讯》全集齐有什么奖励？[245789516]

①这两种攻击料理只有得到配方书才能使用材料进行制作，所以要想快速地大量获取是不现实的，另外如果你是想用它们来对付“天使羊”的话，其实也主要在游戏的中期之前比较实用，后期拥有“时魔法”后要消灭“天使羊”并不困难。②作为游戏中快速练级的珍品，晴天就将“天使羊”大致出现的地点为你列举出来，由于通常它们和会其他敌人一起出现，所以一旦遇到最好通过切换场景来反复刷取，这样比漫无目的地寻找要有效率很多。③虽然收集齐12本《利贝尔通讯》没有任何奖励，不过玩家可以从中了解到很多和游戏有关的信息，其中“特别号”需要在第5章完成商业都市柏斯的剧情后在旅馆2楼的房间里购买；第8章访问两个以上的协会后，返回商业都市柏斯的书店可一次性买到1～9册，而在王都的百货店可以买到第10册；终章在高速巡洋舰上可以买到最后的第11册。

天使羊出现地点一览

章节	所处区域
序章	圣科洛瓦森林
1章	绀碧之塔
	梅威海道
	旧校舍地下遗迹
2章	红莲之塔
	托兰特平原道
3章	王都地下水路西
	王都地下水路北
	艾尔贝周游道
4章	翡翠之塔
	米尔西街道
5章	琥珀之塔
	迷雾峡谷
7章	翡翠之塔异空间
	琥珀之塔异空间
终章	地下通道2
	地下通道3

料理	合成素材	配方书地点
危险肉丸	里脊肉×1、粗碎岩盐×2、黑胡椒×2、红椒粉×2、魔兽尾巴×1、魔兽之肉×1	绀碧之塔5F宝箱、佐达特军用道宝箱
大吃一惊曲奇饼	新鲜牛奶×1、新鲜鸡蛋×1、新磨小麦粉×1、橄榄油×1、魔兽羽翼×1、魔兽之种×1	巴斯塔尔水道宝箱、梅威海道宝箱、琥珀之塔3F宝箱

本期读者语录 Email 但丁：我是一个《怪物猎人》的铁杆粉丝，我一直在从不间断地玩。唉！从PS2到买PSP再到现在又要存钱买Wii，好苦呀！（晴天回复：在你对一个系列感兴趣之前选择权永远都在自己手上，但一旦陷进去之后就只能按照游戏厂商安排的路走下去，将痛苦转化为动力继续坚持下去吧，加油^_^）

小编寄语

我们的共同口号——努力工作，拼命玩！



★随着气温在三天内下降了五六度，久违的秋天(貌似编辑部这里就只有两个季节……)终于还是来了。现在每天早上醒来的第二件事情就是考虑是不是要离开温暖的被窝，冒着寒风前往编辑部，虽然最终理性会毫无悬念地战胜惰性，但一想到截稿后可以美美地睡个好觉就特别期望那一天的到来(众编：这个逻辑总觉得哪里有问题？)。

☆因为平时大多数小编们的活动范围都没有超过编辑部方圆300米，所以一到休息的时候总想找点与游戏无关的事情做，但却苦于无处可去(或许准确地说不知道目的地该怎么去)。而上个周末晴天就在室友的推荐下去了一次"观海台"，起初听到这个名字时我也和大家一样抱着看海看风景的美好幻想，但事实上到了目的地我们才发现那里已经成为了新的开发区，除了各种建筑机械在轰轰隆隆的运作外，甚至连个海的影子都没有，惟一能做的就是站在开阔的广场上"吹风"……

★虽然之前在杂志上没有做太多的报道，但实际玩到《阿瓦隆代码》后还是发现了很多有趣的地方，在此强烈推荐给喜欢收集又充满创造力的玩家。现在一有空闲时间晴天就会忍不住拿出来玩几分钟(游戏有随时存档功能)，除了收集代码和迷你游戏的过程，游戏的主题歌也很好听，不仅对本作的OST期待度更高了(笑)。

本期个人签名

计划永远赶不上变化



1.最近最让我印象深刻就是一次坐公车的经历，上车后先是在前排看到一个低头玩手机版吃豆人的大叔，往后走发现两个高中生手持PSP貌似正在联机，坐了几站后突然听到车上响起《超级马里奥》的手机铃声，一看是个二十多岁的年轻人，打算下车前瞥到后面的MM正在看一本画着美少女的漫画书，下车之后我突然有一股冲动，很想去看看车牌上有没有写着"ACG专线"。

2.看到一则笑话：最能概括vitas和vista区别的一句话是，vitas只有一条命，只能死一次，vista一天能死60多次。我没用过vista，不过这个笑话太冷了……

本期个人签名

梦想是需要参照物的。



★前些天放年假去了一趟北京，惊讶于北京变化之大，还有一个印象深刻的现象就是地铁里拿PSP和手机玩游戏的人多得超乎想像，比起东京真是有过之而无不及。

★与四年多不见的大学老同学聚会，发现大家除了瘦的都变胖了、胖的都变瘦了之外，其余在相貌甚至衣着上都没有什么变化，只不过不少同学的职业生涯都很有意思，令我大开眼界——例如搞军火贸易的(－ －!)、边当大学老师边搞Cosplay的、边管招聘空姐边给时尚杂志当模特的、因为经济危机亏损千把万曾经神秘失踪的……

★年假归来后天气转凉，本人最喜欢的秋天终于到来了。这本来是一个游山玩水的大好时节，可惜这次年假的旅途让我的双腿元气大伤，看来一时半会是恢复不了了。更何况赶上这经济困难时期，还是老老实实地躲在家里修养生息吧，年末的大作狂潮已经到来，截稿后先把《使命召唤 战火世界》搞定，接下来还有《古墓丽影 地下世界》和《波斯王子 奇迹》这几个期待许久的游戏，足够忙上一阵子的了。

本期个人签名

大家都偷偷摸摸结婚了！



・上期说要找款阳光轻松点的游戏换下心情，这期立刻就开始了《神鬼寓言Ⅱ》的攻略旅程。游戏的故事结构属于经典样式，尽管传统但讲得好一样有魅力。风格像是狄更斯遇上了托尔金，中世纪欧洲的风貌、有点尖刻的幽默感、奇幻的想象力都让人非常满意。实在佩服游戏的剧本作者们，哪怕是一块墓碑的铭文、一个道具的说明都能让人看得津津有味。希望大家在玩的时候也不要忽略这些细节，充分体验游戏的有趣之处。

・知道有买洗发水买一赠一的，还真没见过买杂志也有买一赠一的。上周在报刊亭买了一本《XX周刊》一开始以为老板给错了。谁知老板说买一本送一本是赠阅的，这倒新鲜了。回去拆开一看，果然，买的是今年11月的，送的居然是去年11月号的。好在这份杂志的文章都挺"保值"的，真可谓是好杂志一年以后看也不过时。

・新疆的邓天辉读者来信说看出了我212期的签名是许巍新歌《故事》的歌词，呵呵，握手。这张专辑里我喜欢的另一首歌和你一样也是《家》。现在早上上班的路上都会戴上MP3听上一段。

本期个人签名

跟狼人战斗并不算什么，敢买便宜海鲜的人才算真正有冒险犯难的精神。



★美国大选必须在11月的第一个星期一之后的星期二进行，而不是在11月的第一个星期二进行。话说各位读者你们能看出这两者的区别么？

★收到广东严薪朋友的一封来信，信的内容很有趣，问我的理想是什么。呵呵，这个问题貌似应该是对小学生问的才对，不过人无论处在哪个阶段都应该有理想，不然就和咸鱼没什么区别了(周星驰语)。比如我有一段时间的理想就是成为一名游戏编辑，现在也算成真了。(笑)

★如果要说我现在的理想是什么，我还真有个在脑袋里转了很久的念头。我现在的理想是开一个神秘的网站，网站的内容就是专门曝光各种政治黑幕，从照片文件到录音录像，专门揭穿那些政治人物的虚拟面孔，网站的地址就定www.justice.org好了。

★最后说回游戏。以前说没时间玩游戏，其实有些言过其实，因为权衡之下必定有些游戏是可以押后再玩的。而到了2008年的今天，我深切地感受到的确是没时间了。因为现在的次世代游戏都强调网战，如果你现在不玩的话，以后上网就很难找到对手。卖得好的游戏是找不到和你一样差的对手，卖得不好的游戏是完全找不到对手……

本期个人签名

丢失手机，等于被世界遗忘。



▲因为全球范围内的经济危机，各大主机的下一个1000万台销量普及会更加艰难，其中索尼受制于财务状况，在缺乏第三方独占支持的情况下，几乎不可能加速追赶X360。所以在未来的几年里索尼必将持续落后，导致无法回收足够多的资金支持PS4的大规模研发，而PS4又必须及时推出，结果是：PS4将会走今天Wii的路线，因此机能竞争带给微软的压力大大减小，下一代Xbox也不会有太大的性能提升，所以下一个世代，电视游戏机的性能将会远远落后于同期的PC。当然可以想象，下一代电视游戏机会有很多有趣的玩法，但Windows PC将会成为追求技术进步的顶级大作的首选平台。

▲以上最后一句话是国外的一个暴雪粉丝论坛版主贴的，这位版主又说此话是暴雪高层讲的。不过他并没有解释为什么未来是Windows PC的天下，我就试着解释了一下，大家看看就好，不必认真:)

▲无论是战争、商贸还是金融，历史上但凡遇到美日之争，美国最后总是赢，日本最后总是输的非常惨。日本家用电器应该是个例外，但是如果我们把游戏机看成电脑类产品的话——日厂的前景并不光明。有人说，以目前日本的实力和市场份额，X360在日本卖得好或不好已经不重要了。这话的确有点托大，但毕竟是以前不敢说的，现在可以说出口了。

本期个人签名

我们没有失败的产品。我们的产品只有两种：已经成功的和即将成功的。——Microsoft

本期读者语录

Email 不了解自己：以前你们说时间不够，现在我上了大学终于有体会了。一堆烦心事要做，有游戏玩已经很奢侈了。(纱迦回复：还好。大四才开始忙，先玩上三年再说！如有任何问题，本人概不负责！)



[游戏]《小小大星球》果然棒！不过收集全道具可真是件苦差事，而且有些地方还非得4个玩家出马才能拿齐。因为工作原因，收集之旅不得不暂停了。这年末游戏太多，不光是要选择性购买，还得选择性地玩啊！

[生活]这十来天，我那个不大的窝里得特别热闹，父亲母亲来特地从老家过来看我还有儿媳。母亲因为身体不太好，有些消瘦，父亲倒是又发福了。早上一起床就能喝上五谷粥，下班一回家就能闻到饭菜香，对于我来说居然是如此奢侈的事情。母亲依然会拍着我的肩说："我觉得你现在懂事多了。"如同我还是20来岁的毛头小伙，这让我免不了一番感慨。

[回应]"TGS特刊我最喜欢的是SHOW GIRL精选，一个个头像如田字格般排开，就好像官方攻略本中的怪物图鉴一般……"辽宁读者李典的这番话倒是说中了，上杂志的那些SHOW GIRL那自然是精选，至于我电脑里头那些被筛下来的嘛……

本期个人签名

年轻？年轻有什么了不起的？谁没年轻过？你老过吗？



★珠海航展之行收获不少，除了如愿以偿在近距离看了歼十战斗机之外，还有幸与驾驶歼十的飞行员严峰大校握手。不过可惜的是当时身边没有带笔，没能得到他的签名，待到向周围的人借来笔时，他已经被围得里三层外三层了。

★来华参加航展的印度空军人员在会展上表现得很友好也很腼腆，我特意拍了一些关于他们的照片。印军的军服很有民族特色，从旁边这张照片中就可以看出来。你能猜出他们中的每个人都是什么职务吗？

本期个人签名

歼十，真棒！



★《DJMAX 携带版 酷懒之味》继续练习中，发现不少前作中的很多歌曲自己反而倒不熟悉了，于是为了找回手感又将前两作重新拿出来玩，一对比才强烈地体会到，新作中很多的歌曲节奏实在是快太多了，"惯性抽筋流"果然不起作用了。(－_－;)

★《小小大星球》的确乐趣无穷，且不说自己去编辑关卡的无限创意空间，游戏的故事模式也做得丝毫不逊色同类的平台动作游戏佳作。那天拿到游戏之后就立刻和胜负师二人忘我地投入到了游戏世界中，等回过神来的时候才发现，墙上的时钟已经指到了凌晨3点……

★最近好游戏不断，导致自己的钱包已平时的几倍速度一天天瘪下去。且不说《机车风暴 太平洋裂谷》之类期待已久的大作，自己倒也是挺喜欢《镜之边缘》这样另类风格的作品的。说句老实话，像小九这种即使站在六楼楼顶阳台边上都会头晕的人，真的很期待这款游戏让自己也体验一下站在高处飞跃的滋味。不知道大家对恐高症这种东西有没有什么对策研究呢？



本期个人签名

长这么大过得最长的一个夏天终于结束了……



◆上海的游戏音乐会归来，自己最喜欢的是那首《Melodies Of Life》，然后就是返场曲最后的那首《片翼天使》。这次音乐会的纪录片在本期的DVD中可以看到，希望大家能够喜欢，也希望明年，后年，全国更多的玩家能够亲身体验这样的游戏音乐盛宴。

◆在上海的时候遇到了不少杂志的热心读者，在这里表示感谢，可能当时自己正在工作，没有时间停下脚步，心领了！

◆最近迎来游戏狂潮，写寄语这会儿刚刚通关了《COD战火世界》，和同事们一起4人联机玩"丧尸模式"玩得个不亦乐乎。接下来最期待的游戏应该是《镜之边缘》，在这里向大家郑重推荐这款非常有特色的游戏。

◆"一球成名"得到了很多玩家的热烈响应，每天都能收到几十个精彩的进球回放，真是有点出乎意料，感觉是不是要扩大一下每期的入选名额，从TOP 5增容至TOP 10呢？

本期个人签名

上帝终于出手了！马拉多纳——阿根廷主教练！



○上海PRESS START之行，将是我终身难忘的一次经历。不仅是因为我有幸能成为这场游戏音乐会的主持人，更重要的是能和那么多热爱游戏的玩家在一起，我们一起度过了一段难忘的时间，这比我去十次E3和TGS都要让我高兴。

△上海那几天，因为一直忙于工作，可能怠慢了一些朋友，在此一并说声抱歉了，希望您能够谅解。你们的热情让我和我的同事们非常感动，UCG离不开你们的支持，希望下次还有机会能和你们这样面对面相聚。

□音乐会演出快开始的时候，我和Gouki站在大屏幕下看关于UCG和LU的宣传片，这时有个读者跑过来要求合影，正好泰坦站在旁边，而这位读者把他当成了工作人员，要他帮忙给我们照相……那位朋友，还不快谢谢泰坦？（笑）

×顺便拜托大家一件事，见面会和音乐会那天有很多朋友和我合过影，能不能麻烦你们把合影的照片也发我一份，这些照片对我来说也是很荣幸很珍贵的回忆，先谢谢大家了！（邮箱地址：polygon@ucg.com.cn）



▲音乐会庆功宴结束后，本次音乐会中方主要工作人员的合影，这里面有你们认识的，也有你们不认识的，但你只需要记住，没有他们，就没有这场音乐会。

本期个人签名

你抢了我的人，还要修我的窗户？！



●《PES2009》"大师联赛"缓慢进行中，目前第2个赛季接近尾声，由于新的转会制度更加完善，玩家钻空子的机会不多，想要将大牌球星收入麾下还真的要老老实实提高自己的队伍等级。好在拉齐奥中的中前场有扎拉特和福贵在，又挖掘了些资质不错的年轻球员，D1冠军已经到手，下个赛季的目标就是冠军杯冠军了。

●这天气几乎是在一天之内就从夏天变成了冬天，看了天气预报才发现全国范围内近日都有很大程度的降温，各位读者一定要注意寒流呀！（流着鼻涕说道）

●11月让人体会到什么才叫"心有余而力不足"，几乎天天都有大作光临编辑部，欠下的游戏债也成几何增长，算了我还是先把大师联赛的冠军杯拿下再说吧……

本期个人签名

读书之秋



现在玩游戏，如果你放弃联机功能，那等于放弃了游戏最快乐、最刺激的部分。

最近这种感受我更加深刻了。

01.前几日晚上下班后，在《机车风暴2》中，首先我战翻了老外，以绝对优势获得了首场Online战的胜利，当时豪情万丈。但接下来几盘居然差到无法完成游戏，最终心情极其低落地回家。"唉，怎么差这么远啊……"到现在我都没有想通。

02.在《抵抗2》的Online部分，我体会到了为什么"网游刷宝"能够吸引那么多人废寝忘食的投入。

03.今天刚刚与编辑部各位联机进行《使命召唤 战火世界》"纳粹丧尸"模式的绞杀工作。从编辑部游戏室内传出的阵阵各歇斯底里的怪叫声中你就能感受到这个模式有多好玩。

04.明年3月《生化危机5》就要来了，本作就是强调联机合作……各位准备好没有呢？

本期个人签名

大联机时代

本期读者语录 佛山 陈一行：小编游记已连续出现多年，虽然每年都会有一些新的闪光点。但总难以脱离万变不离其中之感。下次如果采用大量图片搭配少量文字的方式进行报道，可能会给读者耳目一新之感。（纱迦回复：我们相信如此一来定然会很有新意，谢啦！）

editor's blog

编辑部落

把编辑们的所见所闻、所思所想与大家分享

UCG BLOG beta 1.1

读编交流 编辑部落

本期博客 炎骑士



航展行记

炎骑士发表于 2008.11B(总第 214 期)

· 写在前面 ·

FOREWORD

这起杂志制作的间隙，我忙里偷闲去了一趟珠海，不为别的，为的正是两年一届的珠海航展。话说珠海航展在国内航空爱好者心目中的地位就如同广大游戏玩家心目中的TGS和E3一样，近距离自己所感兴趣的事物，这无疑是很令人激动的。今年的珠海航展与以往有很大的不同，这个不同之处就在于国产歼十战斗机将会在航展上首次公开亮相，身为军事迷的我自然不能错过这近距离接触明星战机的机会了。如果你也与我一样也是一名航空爱好者的话，那么就请关注一下这篇博客吧。

航展印象

说实在的，虽然我自认为是一个重度航空发烧友，但近距离接触现役战斗机却是有生以来的头一次。由于工作时间安排的关系，我只能赶上航展公众开放日的最后一天。然而，在刚进入展区停机坪时，我却感到了一丝失望。因为可以近距离接触到的除了中国空军的各型运输机和直升机之外，就只有来自印度空军的一些老爷机了。至于中国空军的各型战斗机，则因为各种原因被停放在离开观众较远的跑道上。不过在飞行表演结束之后，这些比较吸引人们眼球的战斗机还是被拖到了更近的距离，得以让大家一饱眼福。

本次参展的国外机型实在是过少，就连作为常客的俄罗斯空军 SU-27 战机也没能到场助兴，原本据说会参展并对公众开放参观的空中客车 A380 大型远程喷气式客机也没能现身，就连我们自己的“八·一”飞行表演队也不见了踪影。不过因为歼十的高调亮相，会展现场的气氛依然相当高，随着歼十在空中做出一连串的机动动作，地面上的观众爆发出了热烈的掌声，置身其中的我自然也是相当的激动。



▲虽然允许近距离观察，但歼十的座舱还是被遮住了，没办法，军事机密。

前面说了，本次到场的外军飞机只有印度一家，而他们似乎也成为了会展上一道独特的风景线。印度空军的“阳光”飞行表演队每天都会卖力地为到场观众进行精彩的飞行表演。“阳光”表演队所使用的机型是由印度斯坦飞机公司自己制造的 HJT-16 型教练机，这种年代久远的老爷机虽然没有优异的性能，但在印度飞行员的手中也表现的可圈可点。低空通场、密集编队、双机低空对飞等表演动作让在场的观众见识到了印度飞行员卓越的驾驶技术。出于猎奇的心理，我还特意观察了一下这些南亚客人的举止和表情，特别是当他们在观看歼十作特技飞行表演时所流露出的表情。由于语言不通，我无法了解他们的想法，但从他们的目光中可以看出对歼十的羡慕。

歼十，真棒！

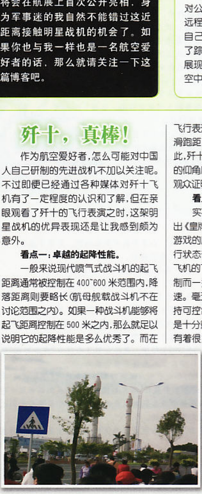
作为航空爱好者，怎么可能对中国人自己研制的先进战机不加以关注呢。不过即便已经通过各种媒体对歼十飞机有了一定程度的认识和了解，但在亲眼观看了歼十的飞行表演之时，这架明星战机的优异表现还是让我感到颇为意外。

看点一：卓越的起降性能。

一般来说现代喷气式战斗机的起飞距离通常被控制在 400~600 米范围内，降落距离则要略长(航母舰载战斗机不在讨论范围之内)。如果一种战斗机能够将起飞距离控制在 500 米之内，那么就足以说明它的起降性能是多么优秀了。而在飞行表演现场，歼十却以不到 400 米的起飞滑跑距离博得了全场的热烈掌声。不仅如此，歼十在起飞离地不久就立刻以接近 90° 的仰角爬升高度，这无疑是在向在场的所有观众证明它的机动性有多么优秀。

看点二：小速度飞行能力。

实在不好意思，在这里我又习惯性地搬出《皇牌空战》来举例介绍。玩过这个系列游戏的朋友们应该对飞机在小速度下的飞行状态有一定程度的认识，一般来说，如果飞机的飞行速度过小，那么就有可能失去控制而一头栽向大地。我们称这种情况为失速。毫无疑问，在较小的飞行速度下依然保持可控制的状态和稳定性对于战斗机来说是十分重要的。当然，这一点在歼十身上也有着很好的体现。当歼十在以不到 200 公里的时速进行低空飞行时，我依然能够观察到飞机的姿态稳定，且几乎没有明显的高度下降趋势，或者说，此时的歼十就好比高空中的一只风筝，让人几乎感觉不到它在移动。



歼十在整个表演过程中还展示了大量的特技飞行动作，这些特技动作无一例外地都获得了观众的喝彩和掌声。相比之下，曾经作为明星出展过的飞豹和歼八明显风光不再。此外，透过歼十的优秀表现，我似乎也从某种程度上得到了俄罗斯 SU-27 没能参展的原因——随着中国航空工业的不断进步，大量依靠外国飞机装备军队的局面将逐渐消逝。这也从另一个方面让我们感受到了国家的日益强盛。而作为一名游戏杂志的编辑，一名普通的游戏玩家，我自然还渴望着有朝一日中国的游戏产业能够达到类似航空工业的规模。到那时，当我们提起 Capcom，提起 Konami，提起 EA 等游戏公司的时候，还会提到由中国人建立的一线游戏大厂。

关于珠海航展

珠海航展创办于 1996 年 11 月，按照国际惯例每两年举办一次，是国内惟一带有飞行表演的航空展会。2008 年珠海航展是第七届，会展时间为 11 月 4 日～9 日，其中的前三天面向专业人士及媒体，后三天为公众开放日。因 2002 年的乌克兰航展中曾出现导致 85 人死亡、超过 100 人受伤的重大飞行事故，当年举办的第四节珠海航展临时决定取消一切飞行表演。

· 最近发表 ·

LATEST TOPICS

我最喜欢的 10 首中国风歌曲

胜负师发表于 2008.11A（总第 213 期）

毕业随笔

九兵卫发表于 2008.10B(总第 212 期)

奶粉的烦恼

多边形发表于 2008.10A(总第 211 期)

· 最近回复 ·

LATEST COMMENTS

RE：航展行记

【2008-11-10 17:07:33 By：火云】

歼十果然棒！

RE：航展行记

【2008-11-10 17:08:03 By：ACE飞行员】

你走之前我千万叮嘱要你要擦防晒霜，你就是那个不以为然……结果现在脸被晒得跟猴子屁股一样。

RE：航展行记

【2008-11-10 17:08:22 By：纱迦】

啥时国家领导请你去参观航展，那才是修成正果了。

本期读者语录

Email イド：祝愿 UCG 越办越好，各位编辑光棍节不寂寞（而我就继续寂寞了 ToT）！

（炎骑士回复：有这么多读者关注我们，想寂寞都难啊！）

小编在行动 深圳UCG小编次世代见面交流活动 天下聚会



▲先来张最终集体合影。本次聚会来了近百人，由于聚会场地在2楼，所以大家只能沿着梯子拍照。对不起了，楼上的兄弟姐妹们。

BLACKHORNS 黑角 熱門電玩周邊品牌
装备你的装备！
GEAR UP YOUR GEARS!
WWW.BLACKHORNS.COM

特别感谢：
黑角公司为本次"天下聚会"提供大量奖品赞助
"零时一刻"TVgame休息主题餐厅提供场地

零时一刻 TEA HOUSE

地址：深圳市罗湖区新园路1号深圳戏院中海商城二层

2008年11月2日对于我个人来说，对于"天下聚会"活动来说都是个值得被记住的日子。因为就在这天，我、纱迦和火云走出了编辑部，带着我们准备好的次世代主机、众多大作的试玩Demo，一堆2008 TGS奖品和一份诚挚的"读者问卷调查表"兴高采烈的参加了"天下聚会之深圳UCG小编次世代见面交流活动"。通过这次聚会，我们希望为各位玩家带来我们对游戏的体验，并且能够在现场倾听玩家对于UCG的各种意见和建议。让我们感动的是，众多热情的读者主动和我说长道短，主动向我们提出了他们对《游戏机实用技术》的看法，虽然有些批评非常尖锐，但确实是一针见血，让我们受益匪浅。

深圳聚会负责人辛勤的付出为这次聚会带来很多精彩的节目，比如卡拉OK演唱，现场游戏问答，次世代大作试玩，掌机联机比赛，以及PS3版《PES2009》比赛等等。

文：ACE飞行员

▼聚会现场入口，一进门就能看见大批玩家。





▲本次聚会场地比较舒适，家用机，掌机全部涵盖了，大家都可以尽兴娱乐和交流。

聚会问答环节



哈哈，献丑了！纱迦负责提问，我负责Show奖品，现在我手中拿着的是高达online的礼品扇子。



大家都非常踊跃，结果是越靠越近……



▲纱迦为各位玩家讲解PS3官方电子杂志，并且演示最新游戏Demo，其中包括《镜之边缘》、《小小大星球》、《机车风暴2》等等。

聚会特别花絮





▲▶答对问题有好礼，答错了就请你吃寿司+一大坨芥末吧。



▲这是我们的午餐，寿司便当与牛肉饭便当，任你挑选！

▼深圳聚会负责人之一的このみ控表现欲极其强烈，他在现场又高歌一曲，迎来大家热烈的掌声和哄堂大笑。



▲所有到场的玩家都能获得数张TGS Show Girl照片。





▲联机比赛的获胜玩家都将会有奖品。



▲漂亮女仆已经成为"天下聚会"的长期客人出现在各地聚会现场。

整场次聚会从早上10点半正式开始，直到晚上6点才圆满结束。据统计，本次有100多位玩家来到了聚会现场。本次"天下聚会"场地由"零时一刻"TVgame休息主题餐厅提供。由于场内提供数十台高清电视，以及多台次世代主机，才使得到场的所有玩家都有机会玩到自己心仪的次世代游戏。最后还要感谢黑角公司为本次聚会提供了大量的奖品。

本次天下聚会——UCG小编次世代见面交流活动仅仅是我们展开的第一步行动，日后我们会开展更多、更丰富的聚会内容，"天下聚会"必将成为UCG与广大读者无阻碍沟通的一座桥梁。

天下聚会，下一站来到你身边。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2008 年 11 月 13 日～2008 年 12 月 25 日。
- 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2008年11月12日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	682.91元人民币
100日元	7.00元人民币
100欧元	856.37元人民币
100港币	88.11元人民币

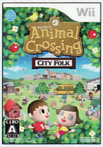
（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。表中橙色字体为下载游戏。

看到NDS那长长的表格你颤抖了吗？没错，如果在今年年底你只把目光锁定在次世代，恐怕是要留下许多遗憾了，因为掌机上依然有许多值得一试的游戏。《普利尼 俺当主角行吗？》、《流星洛克人3》、《风来的西林DS2 沙漠的魔城》、《创造球会DS》和《超时空之钥》等都将在11月中旬与各位见面，不要错过哦。

11.16 动物之森 城市人

Wii 网络角色扮演 ■Nintendo ■49.99 美元 ■对应 WiiSpeak microphone 全年龄玩家对应 CERO A 推荐度 B



曾经玩过前作的玩家一定已经很期待本作的到来了，毕竟，本作第一次加入了在联机时聊天交流的WiiSpeak，这个改变足以让游戏更富有人情味。另外，习惯了《动物之森》中恬静闲适的乡村生活的玩家一定会为这次新作的改变感到惊讶，就如本作的副标题所写的一样，玩家除了可以和以前一样生活在乡村里挖



化石、钓鱼、装修自己的房间，还可以乘坐公车来到城镇，体验与之前完全不同的感觉，就让我们看看繁华的都市会给生活带来什么改变吧！

11.17 求生之路

X360 主视角射击 ■EA ■59.99 美元 ■无对应周边 17岁以上玩家对应 M 推荐度 A



各位喜欢杀丧尸、喜欢多人联机游戏、喜欢极度惊险刺激的玩家都瞪大眼睛注意了，本年度原CS小组最新大作《求生之路》即将上市。这是一款完全强调联机合作的作品。丧尸题材的游戏如今已经屡见不鲜，不过在原CS小组的重新演绎下，这类题材将获得全新的魅力。现在你面对的是极度凶残、动作迅猛的成群丧尸，这种压



迫感觉绝对是玩家前所未见的。不仅仅是屠杀，《求生之路》极端强调队友间相互照应，各司其职，只有通力合作才能活到最后。有联机条件的玩家前往不要错过这款大作。

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008 年 11 月					
16 日	肖恩怀特滑雪	Shaun White Snowboarding	Ubisoft	体育	59.99 美元
16 日	致命格斗对 DC 漫画英雄	Mortal Kombat vs. DC Universe	Midway	格斗	59.99 美元
17 日	NCAA 09	NCAA Basketball 09	EA	体育	59.99 美元
17 日	求生之路	Left 4 Dead	EA	主视角射击	59.99 美元
17 日	极品飞车 秘密行动	Need for Speed Undercover	EA	竞速	59.99 美元
18 日	超级闪电狗	Bolt	Disney	动作冒险	59.99 美元
18 日	古墓丽影 地下世界	Tomb Raider Underworld	Eidos	动作	59.99 美元
18 日	火影忍者 破碎的羁绊	Naruto: The Broken Bond	NBGI	动作	59.99 美元
18 日	你在电影中	You're in the Movies	Microsoft	实用软件	69.99 美元
18 日	高歌红唇	Lips	Microsoft	音乐	69.99 美元
20 日	最后的神迹	The Last Remnant	Square Enix	角色扮演	6800 日元
20 日	美少女巡航机 G	オトメディウスG	Konami	射击	6980 日元
24 日	索尼克 释放	Sonic Unleashed	SEGA	动作	59.99 美元
25 日	激情滑雪	Stoked	Destineer	体育	39.99 美元
26 日	斑卓熊大冒险 3	Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts	Microsoft	平台动作	59.99 美元
27 日	世界足球胜利十一人 2009	World Soccer Winning Eleven 2009	Konami	体育	6800 日元
27 日	阿加雷斯特战记 重返战场	アガレスト战记 リアピアランス	Compile Heart	角色扮演	6800 日元
2008 年 12 月					
1 日	毁灭全人类 法隆之路	Destroy All Humans! Path of the Furon	THQ	动作	39.99 美元
2 日	波斯王子 奇迹	Prince of Persia	Ubisoft	动作冒险	59.99 美元
16 日	诅咒	Damnation	Codemasters	动作射击	59.99 美元
16 日	亚尔古之崛起	Rise of the Argonauts	Codemasters	动作角色扮演	59.99 美元
18 日	高达无双 2	Gundam Musou 2	NBGI	动作	7800 日元
25 日	怒首领蜂大往生 黑标 EXTRA	怒首领蜂大往生 ブラックレーベル EXTRA	5pb.	射击	6800 日元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008 年 11 月					
13 日	家庭滑雪 世界滑雪 & 滑雪板	ファミリースキー ワールドスキー&スノーボード	NBGI	体育	5500 日元
13 日	新右脑小子 Wii	NEW 右脳キッズ Wii	IE Institute	益智	4800 日元
13 日	人生游戏 Wii EX	人生ゲーム Wii EX	Takaratomy	桌面棋牌	5800 日元
13 日	病态空间 Wii	イルベロ Wii	Milestone	射击	4800 日元
16 日	动物之森 城市人	Animal Crossing: City Folk	Nintendo	网络角色扮演	49.99 美元
16 日	肖恩怀特滑雪	Shaun White Snowboarding	Ubisoft	体育	49.99 美元
17 日	极品飞车 秘密行动	Need for Speed Undercover	EA	竞速	49.99 美元
18 日	雷曼 疯兔危机 电视聚会	Rayman Raving Rabbids TV Party	Ubisoft	动作	49.99 美元
18 日	超级闪电狗	Bolt	Disney	动作冒险	49.99 美元
18 日	索尼克 释放	Sonic Unleashed	SEGA	动作	49.99 美元
18 日	古墓丽影 地下世界	Tomb Raider Underworld	Eidos	动作	49.99 美元
18 日	恶魔城 审判	Castlevania Judgment	Konami	动作	49.99 美元
19 日	街头滑板	Skate It	EA	体育	49.99 美元
27 日	凉宫春日的激动	凉宫ハルヒの激动	角川书店	文字冒险	6800 日元
27 日	劳动者	はたらくヒト	Hundson	动作	4800 日元
27 日	火影忍者 疾风传 激斗忍者大战 EX3	NARUTO-ナルト-疾风传 激斗忍者大战！ EX3	Takaratomy	动作	6800 日元
27 日	魔法工厂 未知大地	ルーンファクトリー フロンティア	MMV	动作角色扮演	6800 日元
2008 年 12 月					
2 日	浪漫鼠德佩罗	The Tale of Despereaux	Brash	动作射击	49.99 美元
4 日	428 被封锁的涩谷	428 封锁された涩谷で	SEGA	文字冒险	6800 日元
4 日	料理妈妈 2	クッキングママ2 たいへん！ママはおおいそかし！	Taito	动作	5800 日元
4 日	风之克罗诺亚 通往幻界之门	风のクロノア door to phantomile	NBGI	动作	4800 日元
11 日	龙之子 VS CAPCOM 乱世英雄	タツノコプロ VS. カプコン クロス ジェネレーション オブ ヒーローズ	Capcom	格斗	6980 日元
11 日	阿尔戈斯战士 阿尔戈斯之战	Rygar: The Battle of Argus	Tecmo	动作	6800 日元
11 日	太鼓之达人 Wii	太鼓の达人 Wii	NBGI	音乐	7980 日元
16 日	摇滚乐队 2	Rock Band 2	MTV Games	音乐	49.99 美元
18 日	死神 Bleach 圣战对决	Bleach バーサス・クルセイド	SEGA	动作	6800 日元
18 日	Let's Tap	Let's Tap	SEGA	动作	4800 日元
19 日	一掷千金	Deal or No Deal	Destination	益智	39.99 美元
19 日	加菲猫 现实世界历险记	Garfield Gets Real	DSI	动作	29.99 美元
25 日	生化危机	BioHazard	Capcom	动作冒险	3800 日元
25 日	皮克敏 Wii	Wiiであそぶピクミン	Nintendo	动作	3800 日元

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008 年 11 月					
13 日	战国纸牌游戏 不如归 乱	战国纸牌游戏 不如归 Hototogisu 乱	Irem	桌面棋牌	4800 日元
13 日	零战飞行员 第三次世界大战 1946	Zero Polot 第三次世界大战 1946	Global A Entertainment	射击	4800 日元
13 日	量身打造 我们的世界	注文しようぜ！俺たちの世界	Global A Entertainment	动作角色扮演	4800 日元
16 日	肖恩怀特滑雪	Shaun White Snowboarding	Ubisoft	体育	39.99 美元
17 日	极品飞车 秘密行动	Need for Speed Undercover	EA	竞速	39.99 美元
20 日	机动战士高达 高达对高达	机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム	NBGI	动作	4800 日元
20 日	普利尼 俺当主角行吗?	プリニー オレが主人公でイイんスか?	日本一	动作	4800 日元
27 日	寒蝉鸣泣之时 破晓时分	ひぐらしデイブレイクポータブル	Alchemist	动作	5800 日元
27 日	无双大蛇 魔王再临	无双 OROCHI 魔王再临	Koei	动作	5280 日元
27 日	喧哗番长 3 全国制霸	喧哗番长 3 全国制霸	Spike	动作	4980 日元
27 日	啪嗒砰 2	パタポン2 ドンチャカ	SCE	动作	4980 日元
27 日	游戏王 卡片力量 3	有希望 デュエルモンスターズ GX TAG FORCE 3	Konami	桌面棋牌	4800 日元
27 日	萌萌 2 次大战 DX	萌え萌え 2 次大战 デラックス	Systemsoft Aipha	模拟育成	5800 日元
27 日	星色赠礼 携带版	星色のおくりもの Portable	Takuyo	文字冒险	5800 日元
27 日	英雄传说 空之轨迹合集	英雄传说 空の轨迹セット	Falcom	角色扮演	9800 日元
2008 年 12 月					
4 日	乐克乐克 2	LocoRoco 2	SCE	动作	4980 日元
4 日	我们的生存游戏 携带版	俺たちのサバゲー ポータブル	Bestmedia	动作	4800 日元
11 日	双星物语	Zwei! !	Falcom	动作角色扮演	4800 日元
18 日	异说 最终幻想	Dissidia Final Fantasy	Square Eix	动作	5800 日元
18 日	绯色之欠片 携带版	绯色の欠片 ポータブル	Idea Factory	文字冒险	4800 日元
18 日	音感训练 甜蜜和声	ソルフェージュ Sweet Harmony	GunHo Works	文字冒险	5800 日元
18 日	深红密室 重生	クリムゾン・ルーム リバース	Success	文字冒险	2800 日元
18 日	最强将棋 Bonanza	最强将棋 Bonanza	Success	桌面棋牌	3800 日元
25 日	龙士传说 无限 加强版	ジルオール インフィニット プラス	Koei	角色扮演	4800 日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年11月					
13日	从零开始 大人的五国语言入门	ゼロからはじめる 大人の5ヶ国语入门	Nowpro	益智	4800日元
13日	流星洛克人3 黑色王牌	流星のロックマン3 ブラックエース	Capcom	动作角色扮演	4800日元
13日	流星洛克人3 红色杰克	流星のロックマン3 レッドジョーカー	Capcom	动作角色扮演	4800日元
13日	风来的西林DS2 沙漠的魔城	不思议のダンジョン 风来のシレンDS2 砂漠の魔城	SEGA	角色扮演	4800日元
13日	DS西村京太郎悬疑剧2 新侦探系列 复仇之影	DS西村京太郎サスペンス2 新侦探シリーズ 金沢・函館・極寒の峡谷 復讐の影	Tecmo	文字冒险	3800日元
16日	肖恩怀特滑雪	Shaun White Snowboarding	Ubisoft	体育	39.99美元
17日	极品飞车 秘密行动	Need for Speed Undercover	EA	竞速	39.99美元
17日	凯蒂猫 大都市之梦	Hello Kitty: Big City Dreams	Atari	益智	29.99美元
18日	超级闪电狗	Bolt	Disney	动作冒险	29.99美元
18日	古墓丽影 地下世界	Tomb Raider Underworld	Eidos	动作	29.99美元
18日	雷曼 疯兔危机 电视聚会	Rayman Raving Rabbids TV Party	Ubisoft	动作	29.99美元
19日	街头滑板	Skate It	EA	体育	29.99美元
20日	创造球会DS	サカつくDS タッチandダイレクト	SEGA	模拟经营	4800日元
20日	超时空之钥	クロノ・トリガー	Square Enix	角色扮演	4800日元
27日	莱顿教授与最后的时间旅行	レイトン教授と最后の时间旅行	Level-5	文字冒险	4800日元
27日	资生堂美丽解答开发中心监修 美丽计划	資生堂ビューティーソリューション開発センター監修 プロジェクトビューティー	SEGA	实用软件	4800日元
2008年12月					
2日	波斯王子 堕落之王	Prince of Persia: The Fallen King	Ubisoft	动作冒险	19.99美元
4日	一步神拳 The Fighting DS	はじめの一步 The Fighting DS	ESP	动作	4800日元
4日	英雄战记	英雄战记 レーヴァテイン	GungHo	角色扮演	4800日元
4日	实况棒球携带版11	パワプロクンポケット11	Konami	体育	4980日元
4日	异能驱者	ブレイザードライブ	SEGA	角色扮演	4980日元
4日	改装斗士 炸弹人	カスタムバトラー ボンバーマン	Hudson	动作	4800日元
11日	能源小精灵 凯伊与零的神秘之旅	エレビッツ カイとゼロの不思议な旅	Konami	动作角色扮演	4980日元
11日	陆行鸟与魔法画册 魔女与少女与5勇者	チョコボと魔法の绘本 魔女と少女と5人の勇者	Square Enix	动作	4800日元
11日	超化石怪兽对决 激斗银河系	超化石モンスターバトル ゲキトツ・ギャラクシー	Disney	动作角色扮演	4480日元
11日	心灵传说	デイルズ オブ ハ幻想水浒传 ツ	NBGI	角色扮演	6650日元
18日	茶犬大冒险2 梦想玩具箱	お茶犬の大冒险2 梦いっぱいのおもちゃ箱	M.T.O.	动作	4800日元
18日	仙境传说DS	ラグナロクオンラインDS	GungHo	角色扮演	5800日元
18日	幻想水浒传 黄道十二宫	幻想水浒传 ティアクライス	Konami	角色扮演	5500日元
18日	太空泡泡龙	スペース パズルボブル	Taito	动作	3800日元
18日	桃太郎电铁20周年	桃太郎电铁20周年	Hudson	桌面棋牌	4980日元
18日	牧场物语 欢迎来到风之集市	牧场物语 ようこそ! 风のバザールへ	MMV	模拟经营	4800日元
25日	梦幻之星ZERO	ファンタシースター ZERO	SEGA	动作角色扮演	4800日元

PLAYSTATION3

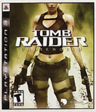
日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年11月					
13日	侍道3	侍道3	Spike	动作	6800日元
13日	德比赛马时间online	ダービータイム オンライン	SCE	模拟育成	5980日元
16日	致命格斗对DC漫画英雄	Mortal Kombat vs. DC Universe	Midway	格斗	59.99美元
16日	肖恩怀特滑雪	Shaun White Snowboarding	Ubisoft	体育	59.99美元
17日	NCAA 09	NCAA Basketball 09	EA	体育	59.99美元
17日	极品飞车 秘密行动	Need for Speed Undercover	EA	竞速	59.99美元
17日	指环王 征服	The Lord of the Rings: Conquest	EA	动作	59.99美元
18日	鬼屋魔影	Alone in the Dark: Inferno	Atari	动作冒险	49.99美元
18日	超级闪电狗	Bolt	Disney	动作冒险	59.99美元
18日	古墓丽影 地下世界	Tomb Raider Underworld	Eidos	动作	59.99美元
27日	世界足球胜利十一人2009	World Soccer Winning Eleven 2009	Konami	体育	6800日元
2008年12月					
1日	毁灭全人类 法隆之路	Destroy All Humans: Path of the Furon	THQ	动作冒险	39.99美元
2日	波斯王子 奇迹	Prince of Persia	Ubisoft	动作	59.99美元
4日	职棒魂5 完全版	プロ野球スピリッツ5 完全版	Konami	体育	7980日元
12日	索尼克 释放	Sonic Unleashed	SEGA	动作	59.99美元
16日	亚尔古之崛起	Rise of the Argonauts	Codemasters	动作角色扮演	59.99美元
16日	诅咒	Damnation	Codemasters	动作射击	59.99美元
18日	高达无双2	Gundam Musou 2	NBGI	动作	7800日元
19日	浪漫鼠德佩罗	The Tale of Despereaux	Brash	动作射击	59.99美元
25日	白骑士物语 古之鼓动	白骑士物语 古の鼓动	SCE	角色扮演	6980日元

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年11月					
16日	肖恩怀特滑雪	Shaun White Snowboarding	Ubisoft	体育	49.99美元
17日	NCAA 09	NCAA Basketball 09	EA	体育	49.99美元
17日	极品飞车 秘密行动	Need for Speed Undercover	EA	竞速	49.99美元
18日	超级闪电狗	Bolt	Disney	动作冒险	49.99美元
18日	索尼克 释放	Sonic Unleashed	SEGA	动作	49.99美元
20日	恋姬无双	恋姬无双	Yeti	文字冒险	6800日元
20日	恋爱少女与守护之盾	恋する乙女と守护の盾	Alchemist	文字冒险	6800日元
27日	紫之焰	紫の焰	Idea Factory	文字冒险	6800日元
27日	萌萌2次大战DX	萌え萌え2次大战 デラックス	Systemsoft Alpha	模拟育成	6800日元
27日	幻影少年 交错之路	モノクローム・ファクター クロストロード	5pb.	文字冒险	6800日元
27日	纯情罗曼史 心动恋爱大作战	纯情ロマンチカ 恋のドキドキ大作战	MMV	文字冒险	6980日元
2008年12月					
2日	浪漫鼠德佩罗	The Tale of Despereaux	Brash	动作射击	49.99美元
4日	职棒魂5 完全版	プロ野球スピリッツ5 完全版	Konami	体育	6980日元
4日	Real Rode	Real Rode	角川书店	文字冒险	6800日元
9日	摇滚乐队2	Rock Band 2	MTV Games	音乐	49.99美元
18日	高达无双2	Gundam Musou 2	NBGI	动作	6800日元
18日	Fate/无限代码	Fate/unlimited codes	Capcom	格斗	6980日元
18日	狂热节拍IIDX 15 DJ Troopers	ビートマニア IIDX DJ Troopers	Konami	音乐	7300日元

11.18 古墓丽影 地下世界

多机种 动作冒险 | Eidos | 59.99美元 | 对应机种为PS3、X360 | 13岁以上玩家对应 | 推荐度 A



劳拉靓丽的身影终于真正意义上地出现在次世代平台，新一代的劳拉代言人也换成了来自英国的体操运动员艾莉森·卡萝尔。本作的开发重点是逼真而充满野性的豪华视觉盛宴，游戏的画面变得前所未有的华丽，热带丛林中浓郁的绿色和地下遗迹逼真的光影效果都将刺激你的视觉神经，玩家将在高度互动的场景中体验全新的冒险乐趣。游戏中的互动效果达到了惊人的地步，不仅角色与场景间能够发生最大限度的互动，而且场景与天气变化等其他因素也将发生即时的互动，劳拉也将学会许多全新的动作。



11.20 最后的神迹

X360 角色扮演 | Square Enix | 6800日元 | 无对应周边 | 15岁以上玩家对应 | 推荐度 A



其实在游戏发售之前，很多人经常会把本作和《无尽的未知》混淆起来，但现在看来两者还是有很多不同之处的。首先由于游戏采用了"虚幻引擎3"，画面显得极为壮观且魄力十足，尤其是在表现一些恢宏的远景时将很有震撼力。加上本作战斗部分采用的是集团作战方式，想必一定会给玩家带来非常大气的游戏体验。如果你是"《最终幻想》系列"的玩家，又或者你想体验一下次世代华丽的角色扮演游戏，那么就一定要期待一下这款在年末推出、由SE亲自操刀制作的原创角色扮演游戏大作。



11.20 机动战士高达 高达对高达

PSP 动作射击 | NBGI | 4800日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | 推荐度 B



从游戏名字中连续出现的三个"高达"，我们就能够感受到这款游戏的特点。对于在系列之中首次将各部高达动画作品融合到一起的游戏来说，对原作剧本的还原显然已经不那么重要了。相对地，游戏将借助PSP的联机通信机能为玩家营造一个热闹纷呈的战斗环境。不过，虽然游戏中融入了各款高达作品，但玩法上并不会与《高达无双》雷同。作为"《XX VS. XX》系列"的最新作，游戏自然会保留对动作细节的描写，而不是"无双"式的砍瓜切菜。当然，这也意味着游戏的挑战度将会很高。

